REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #240 | 3,50€



GRATIS GUÍA DRAGON QUEST XI
32 PÁGINAS

REPORTAJE
DARKSIDERS III
Furia desata todo su poder en PS4

REPORTAJE
JUEGOS DE CARTAS BASADOS EN VIDEOJUEGOS

¡ANALIZADOS!
- ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
- SOULCALIBUR VI
- FIFA 19
- LIFE IS STRANGE 2
- LEGO DC SÚPER-VILLANOS
- WWE 2K19

SE ACERCAN
- BATTLEFIELD V
- FALLOUT 76
- SPYRO: REIGNITED TRILOGY
- HITMAN 2

ROCKSTAR GAMES PRESENTS
RED DEAD REDEMPTION II
¡TODO SOBRE EL JUEGO MÁS ESPERADO DEL AÑO!

Grupo V
Playmanía 240 Precio 3,50€
8 424094 800032 00240

LOVECRAFT EN PLAYSTATION
Horror cósmico en tu consola

LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA
Descubre cuál pega más fuerte en nuestra comparativa

GRANDES SAGAS QUE RESUCITAN
y otras que no deberían haber vuelto

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Forajidos de leyenda

El título del wéstern de Walter Hill me viene de lujo para definir *Red Dead Redemption II*. Como nos decía un lector en el Consultorio del número anterior, Rockstar nunca defrauda. Y esto es así desde hace mucho tiempo. Cuando probé por primera vez *GTA III*, una calurosa tarde de verano de 2001 en las oficinas de Proein (hoy Koch Media) supe desde el principio que estaba ante algo ENORME y nunca visto. Muy pocos juegos me han causado esa sensación y, desde entonces, con cada uno de sus grandes lanzamientos han logrado superarse a sí mismos. Siempre han ido un paso por delante del resto en lo que a "aventuras de mundo abierto" se refiere.

Y *Red Dead Redemption II* no es una excepción. A falta de comprobar hasta dónde pueden llegar los polacos de CD Projekt con su *Cyberpunk 2077*, es muy probable que *RDR2* marque el "techo" de esta generación en el género, presentando una profundidad inédita y una obsesión por el detalle que roza lo enfermizo, a lo que hay que sumar los dispendios habituales de la compañía (¡más de 1000 actores y actrices han trabajado en el juego!). Es sin duda el lanzamiento más esperado y por eso ocupa nuestra portada y el 10% de la revista. Pero no se vayan todavía, que aún hay más.

Estrenos como el de *Assassin's Creed Odyssey* o *Call of Duty: Black Ops 4* (aunque éste no nos haya llegado a tiempo para incluir su análisis) engalanan aún más este grandioso octubre, al que se ha sumado un invitado inesperado: un pequeño robot llamado Astro Bot que, sin hacer ruido, se ha convertido en uno de los mejores juegos para PS VR. Un catálogo que no deja de crecer, incorporando géneros como plataformas (el citado *Astro Bot*) o MOBA (*Dark Eclipse*) y adaptando series de renombre como *Borderlands 2*, que llegará a PS VR en diciembre.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... jugar a *Red Dead Redemption II* (aunque no nos dejaron hacer fotos) y asistir a otras presentaciones.



Ubisoft presentó *AC Odyssey* con "espartanas" como Joana Pastrana, campeona del mundo de boxeo en su categoría.



Kazunori Yamauchi, creador de *GT*, estuvo en Madrid y no perdió su costumbre de fotografiarse con nosotros. ¿O es al revés?

GANADOR DEL CONCURSO PS4 PRO EDICIÓN 500 MILLONES

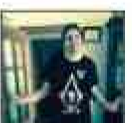


TRINI BARRIENTOS (Valencia)

Trini ha demostrado su amor por la marca PlayStation con esta foto, en la que muestra su colección y brinda un homenaje a Ellie de *The Last of Us*.

Lo que nos habéis dicho...

Matando el "hype"



@Pasucama
Matando el "hype" que tengo con el "remake" de *Resident Evil 2* jugando al clásico de la primera PlayStation!!!!

Imbatible Fortnite



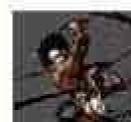
@sergirobertista
No creo que el modo battle royale de *Call of Duty: Black Ops 4* destrone a *Fortnite*... Uno de ellos al ser gratis de inicio y eso hace mucho. Pero os leeré al conpleto :) Saludos.

Still alive (bis)



@Shird360
Cuanto tiempo que no veía una portada de vuestra revista. Os quedó chula.

¡Han cantado bingo!



@carlosjaume97
Mi reacción cuando enciendo la play es como ganar el bote en el casino de *DQ XI*, el cual opaca toda mi colección. Aquí tengo algunos juegos, pero éste me está robando todo el tiempo.

Nadie puede oir tus gritos



@VicarioMartin
@revisplaymania, nadie me avisó de que la misión en la Sevastopol iba a ser tan estresante... ¡Vivo en un estado de miedo permanente! #AlienIsolation.

Alerta de spoiler



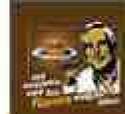
@Emidan09
¡Ya logré abrir la celda! Encontré el sello gracias a la gran guía de @revisplaymania Y brutal #GodofWar Me emocionó cuando recupera las... ¡spoiler!

¿Y la guía, pa' cuando?



@rajomargon
Para que haya guía de los Yakuza en @revisplaymania, ¿cuánto tienen que vender?

Los amos de la noche



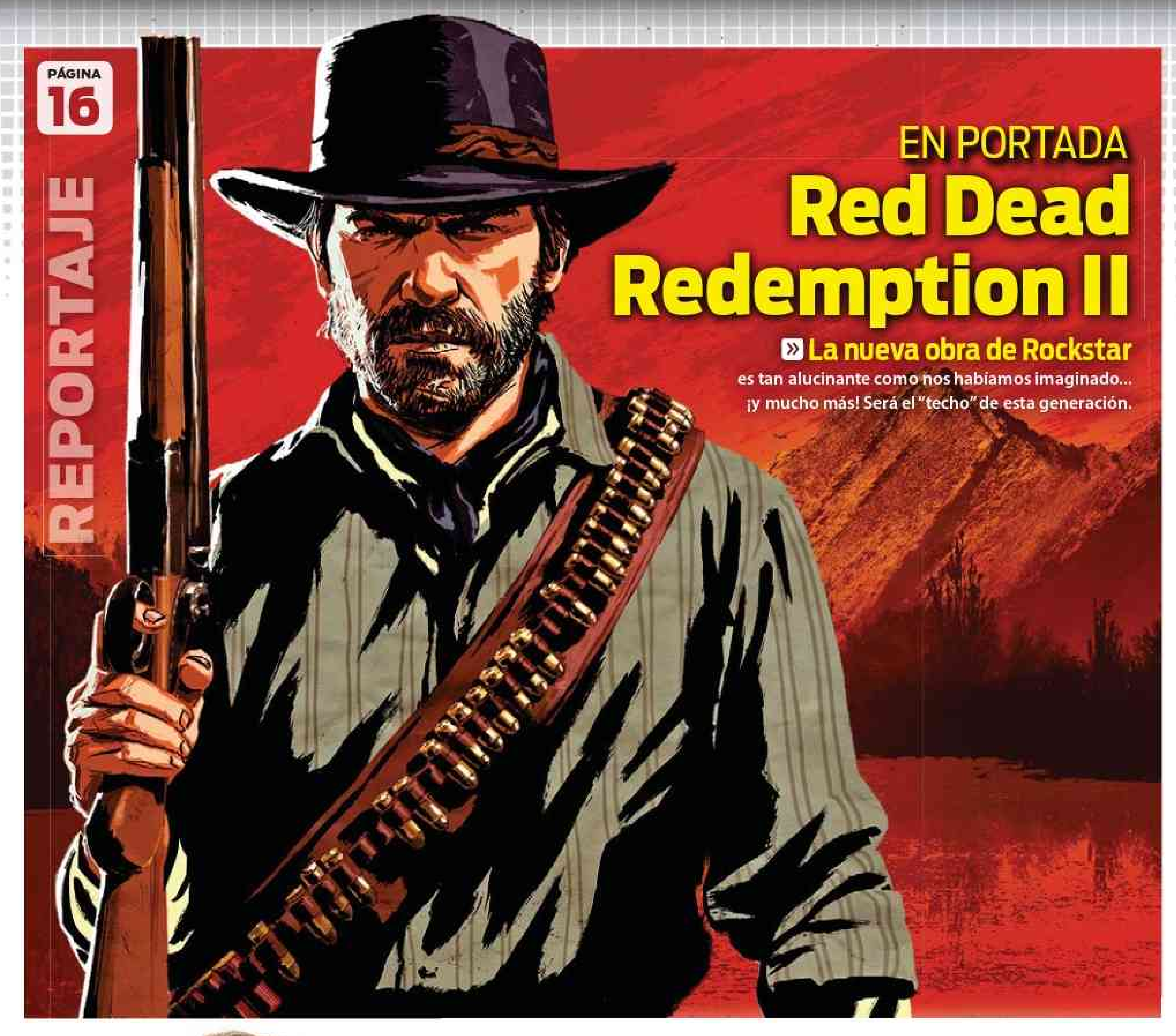
@kidsgontato
Que no se diga que las recomendaciones de @revisplaymania caen en saco roto. Ya el tiempo que me cueste hacerme con ellas es otra historia...



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #240





REPORTAJE

PÁGINA 16

EN PORTADA
Red Dead Redemption II

» La nueva obra de Rockstar es tan alucinante como nos habíamos imaginado... ¡y mucho más! Será el "techo" de esta generación.



REPORTAJE

PÁGINA 34

» Darksiders III por fin se asoma a nuestras consolas. Descubre el poder de Furia, el tercer Jinete del Apocalipsis.



NOVEDAD

PÁGINA 52

» LEGO DC Súper-Villanos es otra aventura de LEGO que encantará tanto a los "peques" como a los fans de DC.



REPORTAJE

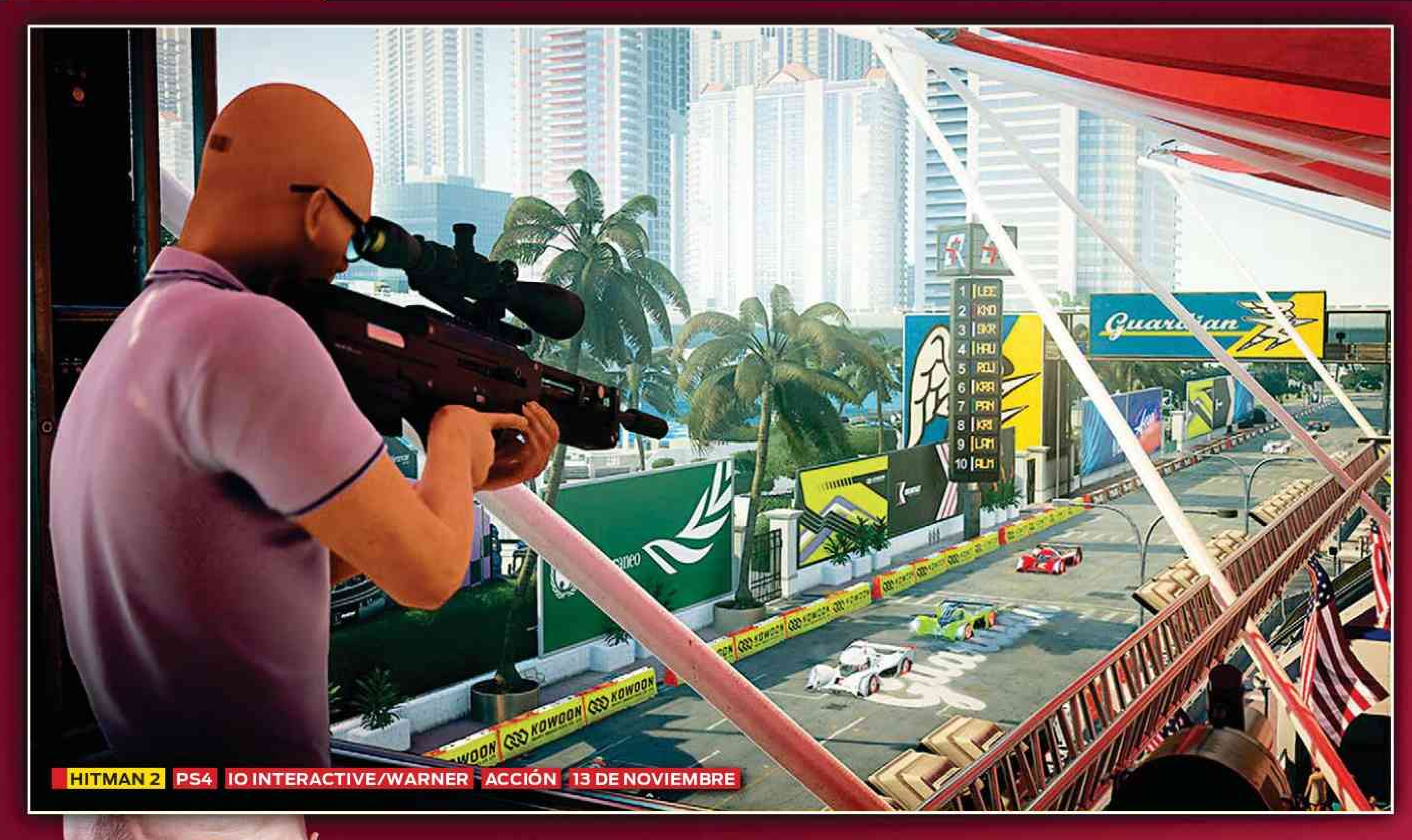
PÁGINA 26

Sagas que han renacido de sus cenizas

Algunas grandes sagas cayeron en desgracia pero, tras un tiempo "en barbecho", han logrado volver con más fuerza. Te contamos cómo lo hicieron.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...


PIENSA
MORTAL
HITMAN™ 2
DISPONIBLE EL 13 NOV
18
www.pegi.info
XBOX ONE PS4 /HITMAN2
HITMAN2.COM
HITMAN™ 2 © 2018 IO Interactive A/S. IO Interactive, IOI logo, HITMAN, HITMAN logo, and WORLD OF ASSASSINATION are trademarks or registered trademarks owned by or exclusively licensed to IO Interactive A/S. Distributed by Warner Bros. Home Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s18)
IOI
WB GAMES



HITMAN 2 | PS4 | IO INTERACTIVE/WARNER | ACCIÓN | 13 DE NOVIEMBRE

El letal Agente 47 viene a por ti

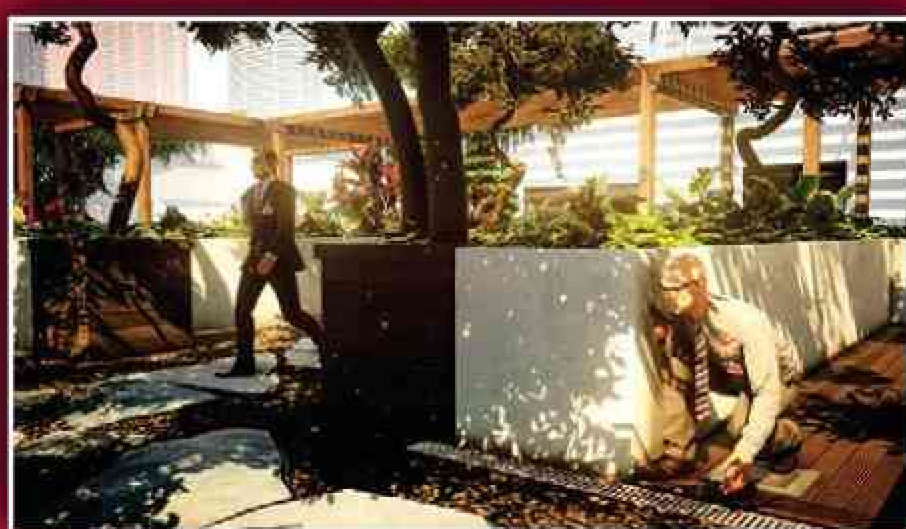
EL **ASESINO** MÁS VERSÁTIL Y ALOPÉCICO VUELVE EN *HITMAN 2*

Es calvo, viste de negro y es un maestro del disfraz. Podríamos estar hablando de Mortadelo, pero se trata de alguien mucho más peligroso. El Agente 47ultima su regreso a PS4 con *Hitman 2*; un juego que le pondrá tras la pista del misterioso Cliente Sombrío, alguien que podría tener las claves del pasado de nuestro protagonista.

La estructura por episodios del anterior *Hitman* da paso a un juego "completo", con seis grandes escenarios ambientados en lugares como Miami o Colombia. Cada escenario será como un mundo abierto, con sus propias misiones de historia, contratos independientes y todo tipo de retos. IO Interactive tiene planeadas dos expansiones de pago, que añadirán nuevos escenarios y misiones. Entre ese contenido está el Legacy Pack, que incluirá los seis escenarios de la entrega previa de *Hitman*. Este DLC será gratuito para quienes comprasen dicho juego, y además incluirá las mejoras introducidas en *Hitman 2*. Al Agente 47 le espera un montón de "curro", pero va a disponer de las herramientas adecuadas. Vuelve el clásico maletín, gracias al cual podremos transportar las armas más grandes sin levantar sospechas. Además, por primera vez contaremos con armas no letales, con las que dejar a los enemigos inconscientes sin necesidad de matarlos. Un equipamiento que se suma a gran cantidad de disfraces, con el fin de afrontar cada objetivo con total libertad, a la vez que se incentiva nuestra "creatividad" como asesinos a sueldo.

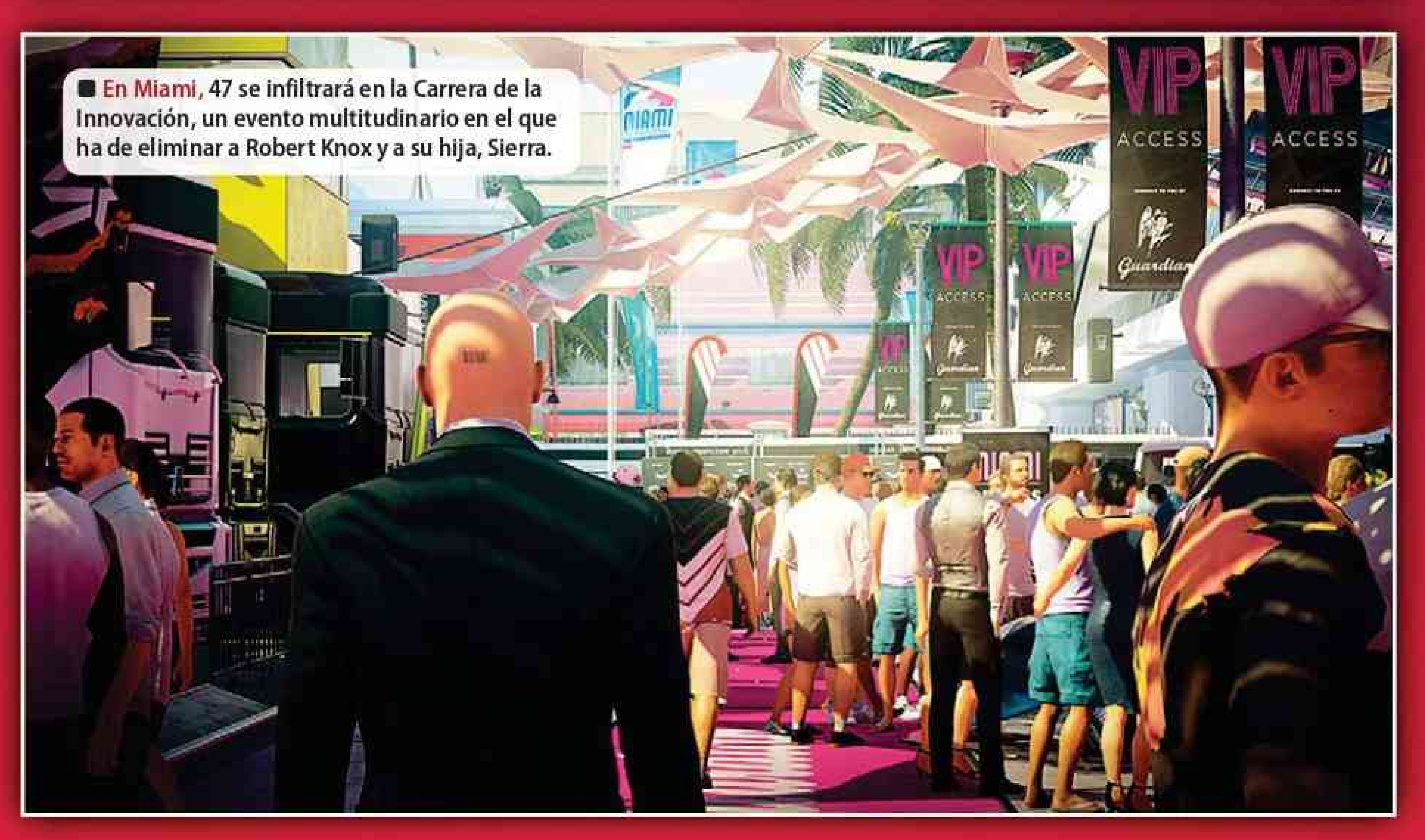


Armas con silenciador, explosivos en el móvil, trampas en el escenario... El juego nos dará total libertad para acabar con cada objetivo.

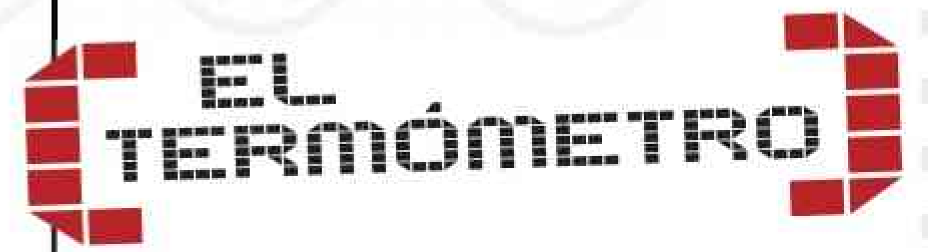








En Miami, 47 se infiltrará en la Carrera de la Innovación, un evento multitudinario en el que ha de eliminar a Robert Knox y a su hija, Sierra.





SUBEN

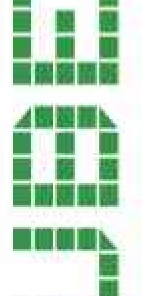
RED DEAD REDEMPTION II

La nueva superproducción de Rockstar ha superado nuestras mejores expectativas y no sólo es candidato a mejor juego del año sino que tiene toda la pinta de convertirse en el "techo" de esta generación.



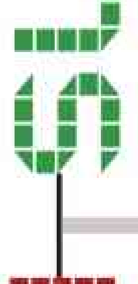
SONY HABILITA EL JUEGO CRUZADO EN *FORTNITE*

En un sorprendente giro de los acontecimientos, Sony cambia de parecer y ya permite que en PS4 haya juego cruzado con otras plataformas en *Fortnite*, así como compartir los progresos y compras realizadas. Rectificar es de sabios.

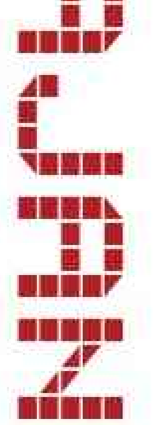


EL ÉXITO DE *ASTRO BOT: RESCUE MISSION*

Este pequeño robot ha llegado sin hacer mucho ruido a PlayStation VR y se ha convertido por métitos propios en uno de los mejores juegos de la plataforma, demostrando que en PS VR caben todo tipo de propuestas. ¡Incluso un plataformas!



BAJAN



DESPIDOS MASIVOS EN TELLTALE GAMES

El 90% de la plantilla de Telltale Games ha sido despedida (más de 250 trabajadores) y sus proyectos como el juego de Stranger Things o la segunda temporada de *The Wolf Among Us* quedan congelados. Al parecer, Skybound Games terminará *The Walking Dead: La Temporada Final*.

CIERRA CAPCOM VANCOUVER

Menos "mediático" pero igual de doloroso ha sido el cierre de Capcom Vancouver (autores de los últimos *Dead Rising)*. Capcom ha cancelado varios proyectos suyos (aún sin anunciar) y 158 personas han perdido su puesto de trabajo.



SE RETRASA *OVERKILL'S THE WALKING DEAD*

La versión de consola de *Overkill's: The Walking Dead* se retrasa hasta febrero. La razón de su editora, 505 Games, es hacer coincidir su lanzamiento en físico con el digital para obtener "el mayor impacto".




DIRT Rally 2.0 seguirá la estela del primer DIRT Rally centrándose más en la especialidad clásica.


Contará con modelos reales, de marcas como Audi, Subaru o Mitsubishi.


Competiremos en 8 circuitos ubicados en Barcelona, Suecia, Bélgica, Reino Unido o Portugal.

Vuelve el rally más puro y genuino

DIRT RALLY 2.0 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 22 DE FEBRER



Aunque hace poco hemos recibido *V-Rally 4*, lo cierto es que el referente en lo que a esta especialidad se refiere es la serie de Codemasters *DIRT*, que tras una entrega (*DIRT 4*) que potenciaba otro tipo de experiencias de conducción, en febrero volverá con una secuela que seguirá la estela de *DIRT Rally*. Es decir, con un enfoque más clásico, aunque también ofrecerá pruebas de rallycross. Su apuesta será total por el realismo al volante, aunque los menos expertos contarán con todo tipo de ayudas opcionales. Y para disfrutar de esta propuesta contará con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallycross de la FIA y habrá un total de 8 circuitos reales, así como como un buen elenco de cocoches como Lancia Stratos, Audi Sport Quattro E2, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer Evolution X, Citroën C3, Porsche 911 RGT Rally o Audi S1 EKS RX Quattro. Mancharemos de barro nuestras carrocerías el 22 de febrero.


En *Rondo of Blood* (1993), manejamos a Richter Belmont en su cruzada contra un resucitado Drácula.


Su secuela, *Symphony of the Night* (1997), fue protagonizada por Alucard y dio origen a lo que ahora llamamos "metroidvania".

CASTLEVANIA REQUIEM | KONAMI | PLATAFORMAS/ACCIÓN | 26 DE OCTUBRE

Doble ración de *Castlevania* clásico

Un réquiem es una oda a los difuntos, pero la mítica serie *Castlevania* nunca morirá y siempre permanecerá en nuestra memoria... y también en PS4 aunque no haya nueva entrega a la vista. De ello se encarga Konami lanzando para PS4 *Castlevania Requiem*, un recopilatorio en formato digital que incluye dos de las mejores estregas de esta legendaria saga de cazavampiros: *Rondo of Blood* (lanzado originalmente para PC Engine CD en 1993) y *Symphony of the Night* (que pudimos disfrutar en la primera PlayStation y Saturn en 1997). Ambos contarán con mejoras visuales (distintos modos de renderizado y reescalado a 4K), trofeos y otras opciones como vibración o uso del altavoz del Dual Shock 4. Y Konami ha confirmado que usarán a traducción de *Dracula X Chronicles*, lanzado en PSP en 2008.

BIME PRO GAME BIZ | EVENTO | 26 DE OCTUBRE

Potenciando nuestra industria

BIME Pro Game Biz es un nuevo evento para potenciar la industria de los videojuegos que tendrá lugar el viernes 26 de octubre en el marco de BIME Pro, que se celebrará en el BEC! de Bilbao los días 24,25 y 26 de octubre. BIME Pro Game Biz quiere convertirse en un punto de encuentro para potenciar la industria del entretenimiento interactivo digital, enfocado hacia los profesionales del sector y a estudiantes que se están formando en el campo de los videojuegos. Contará con interesantes ponencias de expertos procedentes de empresas de primer nivel internacional como PlayStation, King o Funomena.



BIME Pro Game Biz se celebra en Bilbao el 26 de octubre, con interesantes ponencias.



El humor y la extravagancia reinan en estos partidos 2 vs 2 entre "cabezonas" estrellas de la NBA.

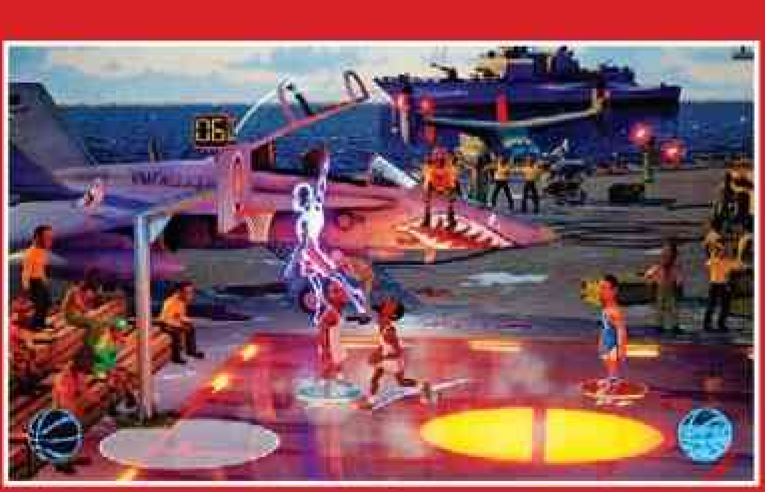
NBA 2K PLAYGROUNDS 2 | 2K SPORTS | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE

El basket más desenfadado

Vuelven los mates imposibles de la mano de nuestras estrellas de la NBA "cabezonas" favoritas. *NBA 2K Playgrounds 2* llega cargado de contenido y con la intención de pulir y asentar su fórmula: el basket callejero más arcade y alocado 2 vs 2. Más de 300 jugadores conforman un plantel inicial, al que habrá que sumar 200 incorporaciones postlanzamiento. Una decena de nuevas canchas que nos llevan a variados parajes del globo como Seúl, Washington DC o Australia. Al modo Temporada, en el que dirigimos a nuestro propio equipo durante la temporada regular hasta playoffs, hay que añadir el nuevo Campeonato Playgrounds. Una modalidad que nos presenta una liga internacional competitiva, que podemos disfrutar tanto en solitario como en cooperativo, y que contará con servidores dedicados. A esto hay que añadir los habitualales encuentros contra la IA, el online para cuatro jugadores y los concursos de triples. Para que el toque disparado de la propuesta vaya más allá, nos encontramos una personalización de jugadores que nos dará la posibilidad de hacer que, por ejemplo, LeBron luzca como un astronauta o el mismísimo Michael Jordan como un samurái. Muy divertido.



Los potenciadores, más locos y variados que nunca, otorgan un cierto toque estratégico a los partidos.



Los escenarios son muy diversos y se sienten vivos gracias a un notorio nivel de detalle.

EN POCAS PALABRAS

COMENZÓ SU RODAJE

SONIC, AL CINE A TODA VELOCIDAD

Ya ha comenzado el rodaje de **la película de Sonic,** que podremos ver **en cines el año que viene.** El actor **Ben Schwartz** prestará su voz a la mascota de Sega y **Jim Carrey, encarnará al Doctor Eggman** mientras que James Marsden será el sheriff de Green Hills. Ojalá salga bien.

¡TIENE 170 PERSONAJES!

WARRIORS OROCHI 4 BATE RÉCORDS

Tecmo Koei pone a la venta este mes la cuarta entrega de su Musou, Y lo hace **con un Récord Guinness** bajo el brazo: es **el juego con más personajes controlables** de su género: un total de **170 (de ellos, 83 pertenecen a la serie *Dynasty Warriors*,** 56 a *Samurai Warriors* y **25 a otros *Warriors Orochi*.** El mes que viene analizaremos este "crossover" repleto de acción.



POR SAPKOWSKI

CD PROJEKT ES DEMANDADA

Andrzej Sapkowski, creador de The Witcher y autor de sus libros, **reclama 14 millones de euros a CD Projekt,** responsables de sus juegos. El estudio polaco ha recalcado que **"CD Projekt adquirió legítima y legalmente los derechos de la obra del Sr. Andrzej Sapkowski".** Veremos en qué queda...

CON LET'S SING 11

A CANTAR CON LOS MEJORES ARTISTAS

El **26 de octubre** llega a **PS4 *Let's Sing 11*** rediseñado, con nuevos modos de juego y una nueva remesa de **canciones (33 éxitos de artistas como Jennifer López** o Manuel Carrasco). Su precio es de **39,99 euros (con dos micrófonos sale por 59, 99 euros).**



SEGUNDA TEMPORADA

Y CASTLEVANIA VUELVE A NETFLIX

El **26 de octubre,** el mismo día que Konami lanzará *Castlevania Requiem,* ya estará disponible **en Netflix la segunda temporada de la serie en clave de anime Castlevania,** que en esta ocasión contará con **ocho episodios,** el doble que en la primera (uno de los aspectos que fueron criticados por sus fans).

STEINS;GATE ELITE

OTRA VISUAL NOVEL PARA PS4

Nuestras PS4 volverán a recibir otro exponente del muy nipón género de las **"visual novels"** con ***Steins;Gate Elite,*** una "actualización" del *Steins;Gate* original, con **mejores gráficos y nuevas misiones.** Llegará aquí el próximo **19 de febrero.**



KARAOKE PARA TODOS

TU CARA NOS SUENA, PLAYLINK

El popular **concurso musical televisivo** de Atresmedia y Gestmusic **llegará a PS4 dentro de la línea Playlink** (juegos en los que usamos nuestro smartphone como mando). Incluirá **20 temazos** y diferentes modos de juego **para 8 jugadores.**

Y LLEGAN EN NOVIEMBRE

¡ESTÁN LOCOS ESTOS ROMANOS!

No es habitual que las remasterizaciones de juegos tengan ediciones limitadas y de coleccionista, pero éste será el caso de ***Asterix y Obelix XXL 2.*** La **Edición Limitada** traerá tres figuritas **(de Asterix, Obelix e Idefix)** mientras que la **Coleccionista llega con una figura exclusiva de Asterix de resina** con una altura aproximada **de 15 cm, una camiseta exclusiva** y dos litografías. ¡Por Tutatis que **llegarán el próximo mes de noviembre!**



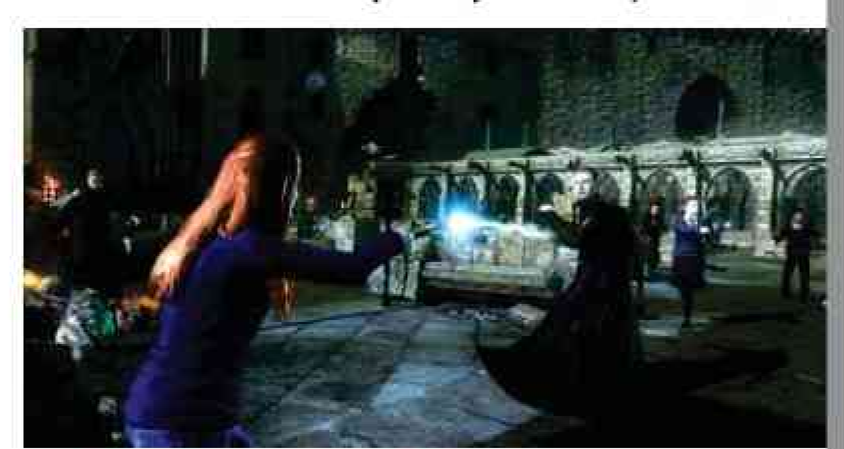
¿QUÉ PASA CON...?

... el análisis de *Call of Duty: Black Ops 4*?

Cuando leáis estas líneas, *Call of Duty Black Ops 4* ya estará en las tiendas. Por fechas, deberíamos haber llevado su análisis en este número, pero el juego no nos llegó a tiempo al cierre de esta edición.

... el nuevo videojuego de Harry Potter?

Hace unas semanas se filtró un vídeo de un supuesto RPG en el universo de Harry Potter cuyo subtítulo sería *Magic Awakened*. Estaría desarrollado por Avalanche Studios y Warner ni confirma ni desmiente, pero estaremos muy atentos porque ese vídeo tenía muy, muy buena pinta.



... la franquicia *Batman Arkham*?

Siguiendo con los rumores de Warner, al parecer podrían anunciar pronto un nuevo *Batman Arkham*, aunque no sería de Rocksteady sino de WB Montreal (autores de *Batman Arkham Origins*). Ofrecería una ciudad el doble de grande que en el anterior y a Robin como personaje secundario junto a Batman. Veremos...

... la retrocompatibilidad en la futura PS5?

Sony ha patentado un sistema para remasterizar las texturas de juegos ya existentes capaz de sustituir "sobre la marcha" las originales con nuevas texturas mejoradas. Se especula con que puedan incluirlo en PS5, lo que le abriría la puerta a la ansiada retrocompatibilidad.

... *The Walking Dead: La Temporada Final*?

Skybound Games, productora del autor de los cómics, Robert Kirkman, anuncia que trabajarán para tratar de terminar *The Walking Dead: La Termporada Final*.



THE QUIET MAN | SQUARE ENIX | ACCIÓN | 1 DE NOVIEMBRE

Square Enix nos presenta una original y arriesgada propuesta

The Quiet Man es una propuesta muy original. Se trata de una especie de beat'em up en el que Dane, un joven hábil con los puños y sordo, deberá patearse los bajos fondos en busca de Laila, una cantante secuestrada por un misterioso enmascarado. Lo de ser sordo no es baladí: no escucharemos diálogos durante el juego. Habrá que hacer encajar las piezas del rompecabezas basándonos en las acciones de los personajes, y no en sus palabras. El mes que viene lo analizaremos.



■ **Tendrá un enfoque muy cinematográfico y está pensado para jugarse de un tirón (dura unas 3 horas, como una peli). Costará 14,99 euros.**



THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES | CD PROJEKT | ROL | DICIEMBRE

Sorpresón para los fans del brujo

Cuando todos estábamos pendientes de *Cyberpunk 2077*, de repente CD Projekt presenta por sorpresa *Thronebreaker: The Witcher Tales*, un nuevo acercamiento a la saga *The Witcher* para gozo y deleite de la legión de fans de la saga. Escrito por los mismos guionistas de *The Witcher III*, será también un RPG pero muy diferente a la anterior superproducción del estudio polaco. Bajo una perpectiva isométrica, nos moveremos en plan "point & click" por un enorme mapeado en el que exploraremos nuevas localizaciones (desde Rivia hasta Angrem pasando por Aerdin) con una invasión nifgaardiana como telón de fondo en la historia principal y más de 75 misiones secundarias. Evidentemente no será tan gigantesco como *The Witcher III*, pero tampoco estará nada mal. De hecho, completar la historia principal nos llevará unas 30 horas, con más de 10 finales distintos en función de nuestras decisiones.

En cuanto a los combates, aquí también encontraremos grandes diferencias ya que se desarrollarán mediante cartas, al más puro estilo Gwent. Ofrecerá 250 cartas distintas, con un sistema que ha sido rediseñado tanto en su estética (mucho más atractiva) como en sus posibilidades jugables. *Thronebreaker: The Witcher Tales* es una sorpresa muy agradable por parte de CD Projekt que podremos disfrutar en PS4 en diciembre. ¡Y doblada al castellano!



■ **Los combates se librarán con cartas. Han aprovechado para renovar el sistema de Gwent. Habrá 250 cartas distintas.**



■ **La trama principal durará unas 30 horas y tendrá más de 10 finales, según nuestras decisiones. Y con voces en castellano.**

NOMBRE
PlayStation Classic

DIMENSIONES
149 x 33 x 105 mm

PESO
170 g

SALIDA DE VÍDEO
HDMI 720p, 480p

LANZAMIENTO
3 de diciembre

PRECIO
99,99 euros

INCLUYE
dos mandos réplica de los originales de la primera PlayStation. Necesita un adaptador AC compatible con una salida USB de 5 V y 1,0 A (no incluido).



Jugando con nuestros mejores recuerdos

Sony anuncia PlayStation Classic, una consola en miniatura que imita el aspecto de la PlayStation original y que viene con 20 juegos instalados.

Ha sido una de las sorpresas más agradables del mes. Sony ha anunciado PlayStation Classic, una consola en miniatura que imita el aspecto de nuestra querida PlayStation original y que viene con 20 juegos originales instalados en su memoria interna. PlayStation Classic se pondrá a la venta en Japón, Norteamérica y Europa el 3 de diciembre, con precio de venta recomendado de 99,99 €. Y ojo, que las unidades serán limitadas, con lo que os recomendamos que si os interesa corráis a reservarla cuanto antes para evitar sustos el día de su lanzamiento y que no os quedéis sin ella.

El diseño de PlayStation Classic es idéntico al de PlayStation original, incluida la disposición de sus botones (aquí el boton Open cambial el disco virtual y el Reset suspende los juegos), así como los mandos y el "packaging" (que variárá en función de la región), pero en miniatura (un 45 % más pequeña y un 80 % en volumen que la consola original). Se conectará a la TV mediante HDMI (su entrada estará en la parte trasera) y necesitaremos un adaptador AC compatible con una salida USB (tipo A) de 5 V y 1,0 A (que no viene no incluido). Lo que sí trae son dos mandos "réplica" como los primeros que salieron (que, recordemos, no eran Dual Shock; no tenian vibración ni sticks analógicos).

En cuanto a los juegos incluidos, de los 20 que traerá instalados en su memoria interna ya están confirmados cinco: *Final Fantasy VII, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Wild Arms* y *Jumping Flash!* Sony anunciará los 15 títulos restantes en breve, aunque los juegos seleccionados pueden variar en función de la región y. A poco que acierten con esta selección, estamos ante un bocado irresistible para nostálgicos y fans de la marca.

El tamaño sí importa

UN NUEVO MIEMBRO llega a la familia PlayStation. Es la consola de Sony más diminuta (al menos de sobremesa, ya que PocketStation y PSP Go son aún más chiquititas), siendo un 45% más pequeña (y un 80% en volumen) que la PlayStation original pero respetando su diseño. Una "cucada" de 149x33x105 mm. Nunca imaginamos que tantos buenos recuerdos cupiesen en algo tan pequeño.

JUEGOS CONFIRMADOS Y OTROS QUE NOS GUSTARÍA VER

LOS CINCO JUEGOS YA CONFIRMADOS nos parecen una gran elección, pero hemos dado rienda suelta a nuestros deseos y nos hemos animado a completar la lista de los 20 con los 15 títulos restantes que nosotros elegiríamos para PlayStation Classic. Vemos difícil que se cumplan nuestros anhelos y cada uno tendrá los suyos, pero por soñar, que no quede...

CONFIRMADOS



FINAL FANTASY VII
Uno de los imprescindibles, por su calidad y por lo que contribuyó a popularizar los J-RPG en España. Muchas horas de nuestra infancia junto a Cloud y sus compañeros, ¿verdad?



TEKKEN 3
Seguramente el mejor juego de lucha de la plataforma y, cuando salió, el techo del género en 3D en consola. Otro de los grandes de la PlayStation original.



RIDGE RACER TYPE 4
La serie de Namco ha estado siempre muy ligada a las consolas de Sony (especialmente en sus lanzamientos) por lo que este título no podía faltar en la selección.



WILD ARMS
Lanzado en Europa en 1998, es un juego de rol por turnos ambientado en un lejano Oeste con toques fantásticos que supuso el germen de una saga rolera muy apreciada.



JUMPING FLASH!
Un título verdaderamente original y revolucionario en su día, ya que se trataba de un plataformas 3D en primera persona (algo muy rompedor allá por 1995).

LOS DESEADOS POR LA REDACCIÓN DE PLAYMANÍA



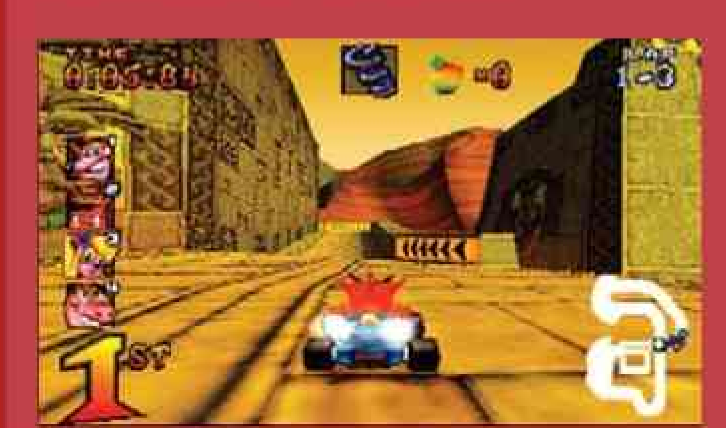
SYMPHONY OF THE NIGHT
Una de la entregas más memorables de la saga *Castlevania* apareció en PlayStation en 1997 y sentó las bases de lo que hoy todos conocemos como "metroidvania".



SILENT HILL
Fue el primer juego que nos hizo pasar verdadero miedo y, a falta de un "remake" al estilo *Resident Evil 2*, estaría de lujo poder encontrarlo en PlayStation Classic.



RESIDENT EVIL 2
Hablando de *Resident Evil*, nos encantaría poder contar con el decano del género "survival horror" o con *RE2*, para compararlo con el "remake" que está en camino.



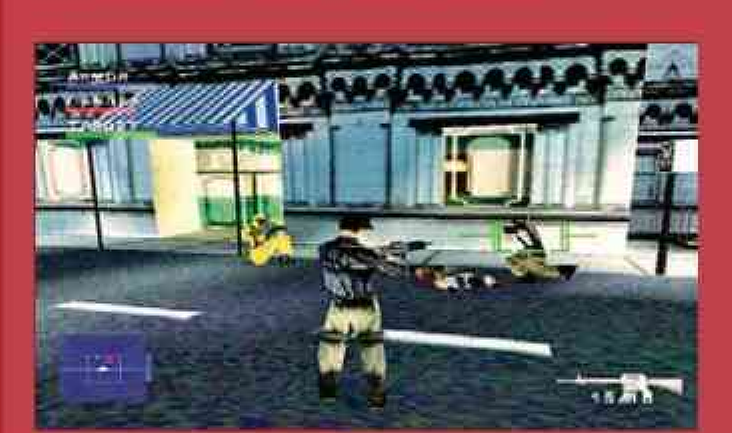
CRASH TEAM RACING
Con el triunfal regreso de Crash en la "puesta al día" *N.Sane Trilogy*, es hora de reivindicar *CTR* como uno de los mejores arcades de velocidad, de PSone y de la historia.



DINO CRISIS
Una de las franquicias más añoradas de Capcom. Muchos pedimos un "remake" o nueva entrega y, ya que no la hay, nos confrmaríamos con verla en PS Classic.



THE LEGEND OF DRAGOON
Todo un RPG de culto exclusivo de la plataforma. Además comprar hoy el original de PlayStation PAL, con sus 4 discos y 2 manuales, costaría una fortuna...



SYPHON FILTER
Una de las franquicias de Sony con más tirón en PlayStation y que, hoy por hoy, ha caído en el olvido. Acción, espionaje y sigilo junto a Gabe Logan y Lian Xing.



METAL GEAR SOLID
Y si hablamos de acción y sigilo, tenemos que hablar del primer *MGS*, un juego que exprimió PlayStation a tope para ofrecernos una experiencia que nunca olvidaremos.



GRAN TURISMO
Otra de las grandes franquicias de Sony que nació en PlayStation y que sigue triunfando en nuestros días. En su primera entrega ya estaban los mimbres jugables de la serie.



MEDIEVIL
Con su remasterización para PS4 en camino, es el momento ideal para disftutar de la primera aventura de Sir Daniel Fortesque y descubrir (o recordar) qué la hizo tan especial.



TOMB RAIDER
Y con la trilogía que narra cómo Lara Croft llegó a ser la heroína que todos conocemos recién terminada, nos encantaría poder volver a disfrutar de su primera aventura.



SOUL REAVER
Otra gran saga "olvidada" es *Legacy of Kain*, que en PlayStation tuvo su entrega más memorable y que no nos importaría nada revivir en PlayStation Classic.



SPYRO THE DRAGON
Con el "remake" de la trilogía de Spyro a punto de llegar a PS4, estaría de lujo poder disfrutar del original también en PS Classic y así poder compararlo con el "remake".



SUIKODEN
Nos valdría el primero o su secuela, ambos disponibles además en PS Store para PS3 y PS Vita. Los originales, completos y PAL, cuestan un ojo de la cara...



TENCHU: STEALTH ASSASSINS
Y terminamos con esta mítica saga de ninjas, que es propiedad de FromSoftware, autores de los *Dark Souls* y *Bloodborne*, y que ahora preparan *Sekiro: Shadows Die Twice*.

Dos formas de vender tu obra



Borja Abadie
@BorjaAbadie

Andrzej Sapkowski y CD Projekt RED están protagonizando una de las polémicas del mes. La cosa viene de lejos, pero ha ganado fuerza después de que el escritor de las novelas de *The Witcher* haya demandado al estudio polaco alegando que le deben 16 millones de dólares por los beneficios que han obtenido con sus juegos. Así, de primeras, me parece perfecto que los autores de cualquier contenido que venden la licencia de su obra a unos terceros reciban una buena cantidad de dinero. Lo justo sería que, además, recibiesen un porcentaje de los beneficios que generen estos nuevos productos, lo que se denominan royalties.

Eso es exactamente lo que ofreció en su día CD Projekt RED. El problema es que el escritor polaco decidió rechazar la oferta, ya que no confiaba lo más mínimo en el posible éxito de los videojuegos y prefería el dinero contante y sonante. Así, CD Projekt RED pagó unos 9.500 dólares para comprar los derechos de las obras de Geralt de Rivia. Así lo decidió su autor y así se firmó el contrato. Sin embargo, Sapkowski reclama ahora una millonada aún a sabiendas de que se comportó, tal y como él mismo afirmó, como un estúpido al aceptar ese acuerdo. Habrá mucha gente que piense que Sapkowski es un jetas, que si firmó aquel contrato no tiene derecho a reclamar. De hecho, CD Projekt RED ya le ha contestado asegurando que no le van a dar ni un céntimo más. Si yo estuviese en la piel del estudio polaco, llegaría a un acuerdo con el autor de los libros por un precio inferior. En parte porque me parece lo justo y también porque entrar en un juicio, que puede llegar a dar la razón al autor según varios artículos sobre la protección de la propiedad intelectual, no beneficiaría para nada la imagen de mi compañía que, por otro lado, se ha granjeado una fama de "enrollada" que se puede ir a la mierda con este tema.

LA RECLAMACIÓN DE SAPKOWSKI PUEDE SER LÍCITA Y LEGAL, PERO TAMBIÉN ES UN AUTOR ENGREÍDO QUE NO MERECE ESA SUERTE.

El problema de Sapkowski es que es un engreído, por decirlo finamente. Desde que cediera los derechos de su obra, el escritor ha realizado todo tipo de declaraciones menospreciando el mundo de los videojuegos y asegurando que la fama de la saga *The Witcher* se debe únicamente a los libros y que, en todo caso, los videojuegos han perjudicado su obra, más que ayudarle. Esto es una soberana estupidez. Lo sé yo y lo saben otros autores que han cedido los derechos de sus libros. El caso más similar es el de Dmitry Glukhovsky, autor de la saga *Metro 2033*. El escritor ruso no sólo está contento con los videojuegos basados en su obra sino que ha participado en la creación de ellos y tiene muy claro que han ayudado a que su universo se haga mucho más conocido y a que las ventas de sus libros hayan aumentado notablemente. Es más, cuando le preguntaron sobre su colega polaco, lo tildó de "arrogante hijo de puta". El último calificativo sobraba, pero suscribo el primero.

¿Habría una serie de Netflix en marcha sin los juegos de *The Witcher*? Ni en broma. Los dos pecados principales de Sapkowski son la envidia y la codicia. Envidia porque desprecia a todo aquel que tenga éxito y no sea él, como a CD Projekt o George R. R. Martin (autor infinitamente mejor). Y codicia porque pide más dinero cuando, gracias a los juegos, está ganando un dineral en ventas de libros y con la serie de Netflix. Su argumento, por cierto, es que cuando vendió los derechos sólo lo hizo para crear un juego y no tres. Si eso es cierto, querido Andrzej, ¿por qué no denunciaste hace siete años cuando salió *The Witcher 2*?



Un poquito de empatía, por favor

Bruno Sol
@YeOldeNemesis



La que se ha liado con Telltale Games. El pasado 21 de septiembre el estudio publicó un comunicado en el que confirmaban el despido de gran parte de sus trabajadores (algunas fuentes hablan de 250 bajas, un 90% de la plantilla), quedándose tan solo un grupo de 25 empleados, con el objetivo de completar la temporada final de The Walking Dead antes de echar el cierre definitivo. No es el primero y desgraciadamente no será el último estudio en morder el polvo, pero este caso ha sido especialmente sangrante, por la actitud de su cúpula directiva y sobre todo la de algunos usuarios, más preocupados por el futuro de su franquicia favorita que de la situación en la que se han quedado los ya ex-trabajadores de la compañía.

No vamos a ir de listos y decir que lo de Telltale Games se veía venir, pero desde hacía meses venía oliendo "raruno". En marzo de este año, The Verge publicó un artículo en el que varios empleados describían el clima tóxico que se vivía en el estudio, con sesiones de trabajo maratonianas, responsabilizando de ello al antiguo CEO y co-fundador del estudio, Kevin Bruner, al que llegan a comparar con el mismísimo Ojo de Sauron. Por cierto, el pasado junio, y tras abandonar la compañía en marzo de 2017, el propio Bruner demandó a su antiguo estudio.

LO DE TELLTALE GAMES SE VEÍA VENIR. LA RESPUESTA DE ALGUNOS JUGADORES, NO.

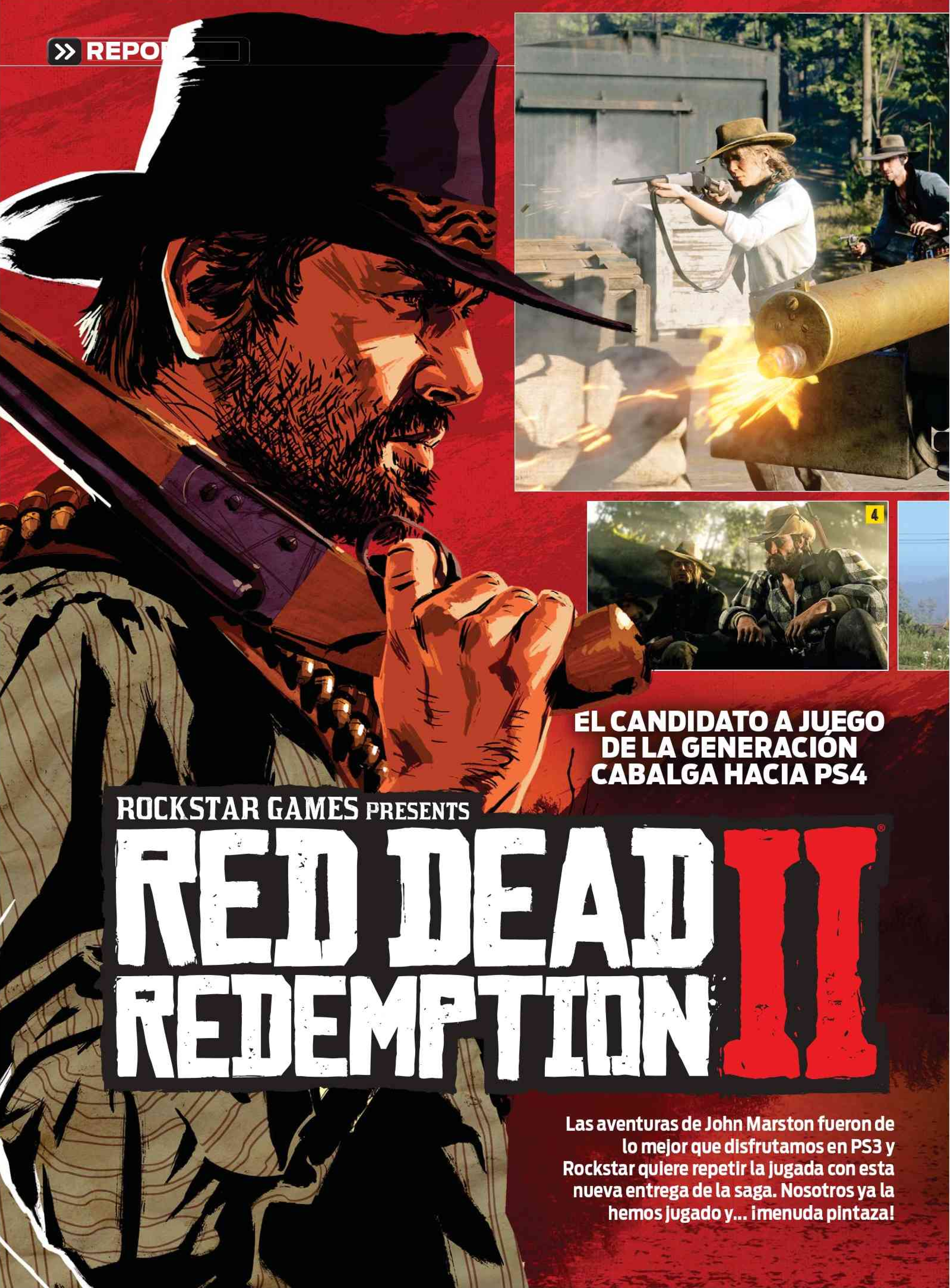
El éxito de la primera temporada de *The Walking Dead* disparó la ambición de un estudio hasta entonces modesto, lo que se tradujo en una presión cada vez mayor sobre la plantilla al tiempo que se adquirían nuevas licencias sobre las que aplicar la "fórmula de la casa": Borderlands, Juego de Tronos, Minecraft, Batman, Guardianes de la Galaxia… Ante semejante panorama, algunos de los mejores talentos de la casa decidieron hacer el petate e irse a otros estudios o fundar los suyos, como así sucedió con Campo Santo (*Firewatch*) o Night School Studios (*Oxenfree*). Los que se quedaron empezaron a vivir un infierno que ha tenido un final abrupto e incluso fuera de la legalidad, según las leyes laborales del estado de California. Según dicta la ley, los despidos deberían haberse comunicado con 60 días de antelación, pero Telltale directamente los mandó a casita un viernes (otro clásico de las empresas), por lo que los ya ex-trabajadores han presentado una demanda colectiva.

Por supuesto, esta noticia provocó la solidaridad de muchos colegas de la industria y buena parte de la comunidad de jugadores, pero también empezaron a resonar en redes sociales los graznidos de gente más preocupada por el futuro de los lanzamientos ya anunciados de Telltale Games (las segundas temporadas de *The Wolf Among Us* y *Game of Thrones* y el juego de Stranger Things), que de la situación en la que se han quedado 250 familias. El egoísmo en estado puro.

Para un fan de Telltale Games la desaparición del estudio supone un mazazo, pero lo mínimo que se puede exigir es un poquito de empatía para ponerse en el pellejo de una gente que se ha dejado la piel en los juegos que tantas horas de diversión nos han ofrecido y que, de golpe y porrazo, se ha visto en la calle. La compañía tranquilizó a los fans diciendo que harían todo lo posible para culminar *The Walking Dead*, a lo que Cory Barlog (el Director Creativo de Santa Monica Studio) les replicó en Twitter que lo primero debería ser cumplir con los finiquitos de los despedidos y ya luego, si eso, acabar los juegos. Y no le falta razón.

Todos deberíamos ser conscientes de que detrás de nuestros juegos favoritos hay miles de horas de trabajo invertidas, rematadas con demenciales "crunch" para terminar a tiempo, y que, por mucho que nos duela quedarnos "a medias" de una franquicia, ponerla por delante del destino de un montón de personas, la gente que los creó y sus familias, es de ser un auténtico mal nacido. Más que nada porque nosotros podemos ser los siguientes. Y lo dice uno que se dejó la juventud (y casi 20 años) en una empresa para acabar siendo despedido de mala manera.





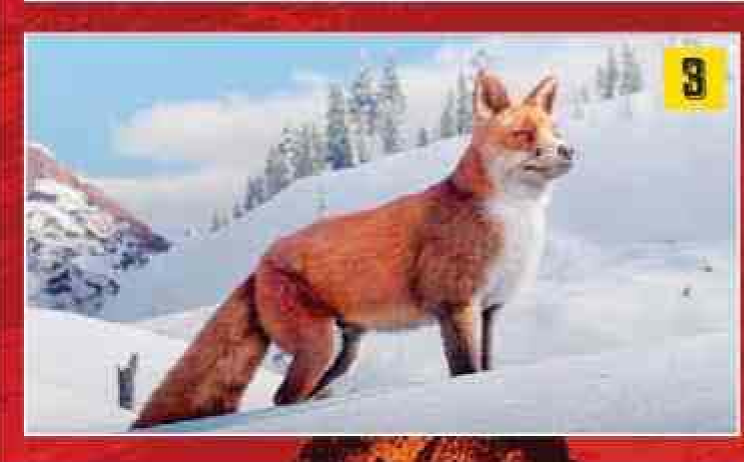
EL CANDIDATO A JUEGO DE LA GENERACIÓN CABALGA HACIA PS4

Red Dead Redemption II

Las aventuras de John Marston fueron de lo mejor que disfrutamos en PS3 y Rockstar quiere repetir la jugada con esta nueva entrega de la saga. Nosotros ya la hemos jugado y... ¡menuda pintaza!









PS4 **AVENTURA DE ACCIÓN** **ROCKSTAR** **26 DE OCTUBRE**

Podríamos comenzar este reportaje con una presentación explicando que la primera entrega fue uno de los juegos de mundo abierto más innovadores y geniales de la década o que este *Red Dead Redemption II* tiene pinta de repetir hazaña. Sin embargo, tenemos tantas cosas que contar que vamos a ir directamente al grano. Como introducción, eso sí, recordar que en esta entrega controlamos a Arthur Morgan, uno de los forajidos de la banda de Dutch, que estará ambientado 12 años antes de la primera entrega y que la historia comienza tras un atraco fallido en Blackwater que obliga a nuestro grupo a escapar de los agentes de la ley y a establecer su campamento en las montañas nevadas Grizzlies. Ahora sí, vamos al lío.

La primera misión de la demo, titulada ¿Quién diablos es Leviticus Cornwall? nos dejó muy impresionados. Dutch, el líder de la banda, se entera de que un magnate del petróleo, Leviticius Cornwall, está transportando jugosas riquezas en un tren blindado, así que decide asaltarlo. En una escena, que no os vamos a desvelar para que la disfrutéis por vosotros mismos, nos desvelan el motivo por el que nuestro querido John Marston se hizo las cicatrices en la cara. Metidos ya en faena junto a las vías del tren, Bill Williamson está preparando los explosivos que tendrán que detener ferrocarril y Dutch nos pide que le echemos una mano para colocarlos. Ya sólo ver las animaciones de cómo Arthur desenrolla el cable para colocar el detonador haciendo surcos en la nieve con sus pisadas nos deja muy claro que el apartado gráfico de esta nueva entrega será una verdadera pasada. Cuando se aproxima el tren, nuestra banda utiliza pañuelos para cubrirse el rostro y, justo cuando debíamos hacer explotar la dinamita resulta que algo ha fallado y no hay explosión que valga. Así, Arthur y algunos de sus compañeros se ven obligados a correr montaña abajo para saltar al tejado del tren. Paseando por el tren, pistola en mano, podíamos escoger entre tomar la iniciativa o mandar a Lenny en nuestro lugar a modo de avanzadilla. Por supuesto, no nos quedó más remedio, Dead Eye mediante, que unirnos al tiroteo. Aquí hizo acto de presencia, por primera vez, la kill cam, unas pe- »

1 *Red Dead Rdemption II* llega a PS4 con la promesa de convertirse en el mejor juego de su catálogo.

2 La dirección artística nos regalará estampas tan bellas como esta durante toda la aventura.

3 La fauna salvaje incluirá más de 200 especies que, cómo no, podremos cazar.

4 La banda de Dutch van der Linde será el eje de la trama. Conoceremos más de un rostro del primer *RDR*, tan conocidos como Bill Williamson.

5 Podremos interactuar con todos los personajes del juego mediante un menú contextual que nos permitirá hablar, amenazar, etc...

6 La iluminación será uno de los mucho puntos fuertes de un apartado técnico que promete marcar un antes y un después.

EDICIONES PARA FORAJIDOS

UNA AVENTURA DE LA ENVERGADURA de *Red Dead Redemption II* no podía llegar a PS4 sin una ristra de ediciones especiales como éstas:



SPECIAL EDITION

Además de una funda especial y un mapa exclusivo del mundo, esta edición cuenta con varios contenidos para el modo Historia. Así, obtendremos una misión, un nuevo caballo pura sangre, un atuendo de pistolero, tres armas, potenciadores de dinero y un talismán.



ULTIMATE EDITION

Lo de la Special Edition en una caja metálica y cuatro mejoras para el online: bonificaciones de nivel, otro caballo, más armas y un atuendo.



COLLECTOR'S BOX

La madre de todas las ediciones incluye una caja con cerradura y llave, un mapa del tesoro, un catálogo de una tienda, un set de pins, naipes, una bandana, una moneda de desafío coleccionable, 12 estampas de cigarrillos y un puzle de doble cara. Eso sí, no incluye el juego.





7 Los atracos serán uno de los pilares jugables y la mejor forma de hacer dinero, claro.

8 Dutch es el líder de la banda, que estará compuesta por, al menos, 23 miembros. Tendremos que cuidar de todos ellos.

9 Además de las armas de fuego, también podremos utilizar herramientas más sigilosas, como el arco o los cuchillos arrojadizos.

queñas secuencias que nos mostrarán las muertes a cámara lenta y utilizando cámaras muy cinematográficas. Una vez terminado el frenético tiroteo podíamos saquear los cadáveres enemigos en busca de dinero, armas, munición, nuevas piezas con las que mejorar nuestro propio arsenal, potenciadores temporales,… Y ojo, porque si no nos damos prisa, el resto de la banda rapiñará todo lo que pueda y nos dejará a dos velas. A continuación, teníamos que entrar en el vagón blindado en busca de objetos de valor. Lo más impresionante es que Arthur podrá abrir los cajones de los muebles del escenario cual Ryo Hazuki en *Shenmue*. Una vez más, la obsesión por el detalle nos deja alucinando. Por último, Dutch nos dejaba con el marrón de decidir qué hacer con los supervivientes, si matarlos para asegurarnos que no nos delaten o si dejarles con vida tal y como habíamos prometido. Será, obviamente, una de las muchas elecciones que afectarán al honor de nuestro protagonista.

A continuación saltamos a otro momento de ka aventura. Ahora estábamos al sur de las montañas Grizzlies, en una zona de la región de Heartlands conocida como New Hanover. El panorama es absolutamente sobrecogedor. Justo enfrente tenemos dos grandes formaciones rocosas conocidas como Twin Stacks. A nuestra derecha, a lo lejos, los campos petrolíferos de la compañía Cornwall, dueños del tren que acabamos de asaltar en la anterior misión. La distancia de dibujado es, sencillamente, algo que no habíamos visto nunca. La solidez de todos los elementos del mapeado, incluso los que están en la línea del horizonte, es brutal. El juego, por cierto, se puede jugar de forma íntegra en primera persona, tal y como vimos en la versión de *GTA V* en PS4. Y sí, aquí también podremos escoger si queremos que la vista vuelva a la tercera persona cuando nos montemos en diligencias o caballos, por ejemplo. La interfaz también es totalmente personalizable, hasta el punto de dejarla sin ningún elemento en pantalla. Sobre el minimapa aparecerán unos pequeños iconos que nos mostrarán nuestra salud, la energía que nos queda (que mide el cansancio), el medidor del Dead Eye y también la salud y la energía de nuestro caballo. Lo mejor es que estos iconos sólo aparecerán en pantalla cuando sea necesario, por lo que no estarán distrayéndonos el resto del tiempo. Eso sí, habrá que cuidar estos medidores en to-

La enorme distancia de dibujado y la solidez de todos los elementos que aparecen en pantalla es algo, sencillamente, sin parangón.

CONOCIENDO LA FRONTERA

EL MAPA DE *RED DEAD REDEMPTION II* será el más grande creado jamás por Rockstar y, además, será increíblemente variado. Aquí os mostramos algunos ejemplos de ciudades y distintas áreas.

ANNESBURG

Las minas y canteras de esta ciudad, enmarcada en la región de Roanoke Ridge, han provisto de carbón a medio país durante más de un siglo. La miseria campa a sus anchas por la ciudad y eso hablando de las familias que tienen a alguno de sus miembros trabajando en las minas, porque el resto... Por esta zona, además, encontramos el río Lannahechee por el que se transportan los minerales extraídos de la mina, una cárcel y hasta otra gran ciudad.





LAGRAS

Ubicado en la región de Bayou, Lagras se caracteriza por sus múltiples pantanos repleto de cocodrilos deseosos de hincarnos el diente. Los habitantes de la zona se apañan con los recursos naturales de la zona, como su abundante pesca, y suelen servir como guías de los visitantes que deciden aventurarse en este área salvaje llena de peligros. Moverse a caballo por estas tierras no resulta fácil, así que muchas veces nos tocará meternos de lleno en el barro.





MOUNT HAGEN

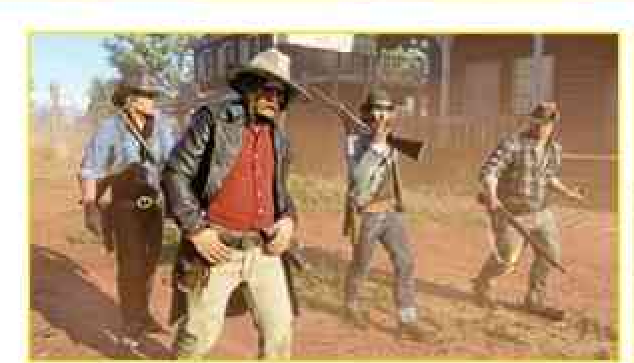
Las montañas nevadas de las Grizzlies son el lugar en el que comenzaremos nuestra aventura en esta nueva entrega. En las partes con más nieve, por ejemplo, no podremos ni esprintar con nuestro caballo. Es una zona de paso que deja el Lago Isabella al oeste, Beartooth Beck al este y el río Dakota al sur. Es la zona en la que nuestros protagonistas establecerán su primer campamento tras escapar del fallido atraco de Blackwater.





RHODES

Esta ciudad, enmarcada en la región de Scarlett Meadows, nos ofrece una visión más típica del Oeste. A simple vista, parece una aldea pulcra y casi estirada, pero las tensiones pronto saldrán a la superficie e involucrarán a nuestro protagonista en una batalla entre dos familias de la zona que se disputan el control de las plantaciones de los alrededores. Es una ciudad con una cierta bonanza económica, así que puede ser un blanco ideal para nuestras fechorías.





SAINT DENIS

La versión Rockstar de Nueva Orleans guarda muchas similitudes con la ciudad de Luisiana. Desde su puerto nace una ruta de comercio que recorre el país entero y, como toda urbe portuaria, en ella se mezclan culturas de todo tipo y gentes de lo más variadas, desde hombres de negocios o marineros hasta criminales de nuestro estilo. Su arquitectura de corte europeo y victoriano no esconde su cara oculta de prostitución y locales de entretenimiento.





STRAWBERRY

Esta ciudad era poco más que un aserradero hasta que llegó un excéntrico caballero de la costa este y se convirtió en el nuevo alcalde. Su sueño: transformar esta pequeña aldea de Big Valley en un centro cultural que atraiga a turistas ricachones. Sus habitantes, aunque disfrutan de algunas de las ventajas de esta metamorfosis, no acaban de ver con buenos ojos tanto cambio. La región se encuentra al sur Little Creek y al norte de Blackwater.






VALENTINE

Pasamos la mayor parte de nuestra demo en esta ciudad hostil y ajetreada de la comarca de Heartlands. Buena parte de sus habitantes viven de las subastas de ganado que atraen a todo tipo de gentes. Así, podremos encontrar vaqueros, cuatreros, tahúres, prostitutas y, claro, forajidos como nosotros. El estilo y el ambiente es muy parecido al de ciudades de la primera entrega de la saga como Armadillo o Thieve's Landing de la región de New Austin.





LA BANDA DE DUTCH VAN DER LINDE

LA BANDA DEL INFAME DUTCH TIENE MÁS DE 20 MIEMBROS. Aunque a algunos ya los conocimos, e incluso les dimos caza, en la entrega anterior, la mayoría serán nuevos rostros. Son forajidos y, sí, malas personas, pero son una auténtica familia que cuida los unos de los otros.

SUSAN GRIMSHAW
Es tan jefa como Dutch y si no hubiera sido por ella y su voluntad de hierro, la banda se habría ido al garete hace años.

JOSIAH TRELAWNY
Este viejo zorro es un timador y un embustero de categoría. Con esa labia, ¿quién necesita pistolas?

SEAN MCGUIRE
Este irlandés lleva la delincuencia en la sangre y siempre quiere estar en el meollo de todos los trabajitos.

UNCLE
A esta vieja gloria del juego original no le gusta demasiado trabajar y bebe más whisky que agua, pero es un gran tirador con el rifle y es leal con los que considera su familia.

JAVIER ESCUELLA
Antes de convertirse en el cobarde que conocimos en *RDR*, Javier era un idealista, apasionado y leal compañero capaz de sacrificarlo todo por sus compañeros.

SADIE ADLER
Esta viuda está empeñada en vengarse de los asesinos de su marido y no piensa dejar que nadie se interponga en su camino. Se lleva muy bien con nuestro prota, Arthur Morgan.

MICAH BELL
Este chiflado es, básicamente, un asesino a sueldo que disfruta con cada nueva tropelía. Es salvaje e impredecible.

ABIGAIL ROBERTS
Esta huérfana se dedicó a la prostitución e incluso mantuvo relaciones con varios miembros de la banda antes de enamorarse de Marston y tener un hijo. Es fuerte y no se anda con tontunas.

DUTCH VAN DER LINDE
Es un hombre instruido, idealista y muy carismático. Su imagen del salvaje Oeste idealizado se hace añicos ante la llegada del mundo moderno. Es como un padre para buena parte de la banda. Empezó robando a lo Robin Hood, pero está perdiendo el norte.

JOHN MARSTON
El protagonista de la pasada entrega se muestra aquí como un tipo astuto e intrépido. Es, junto con Arthur, el ojito derecho de Dutch, que lo acogió en la banda cuando tenía doce años. El resto, como bien saben los fans de la saga, es historia.

ARTHUR MORGAN
Nuestro nuevo "héroe" lleva toda la vida en la banda de Dutch. Es su mejor matón y es un forajido nato. Es listo, frío y despiadado, lo que le convierte en un candidato ideal para dedicarse al crimen. Eso sí, nosotros definiremos su moral con nuestra elecciones.

LENNY SUMMERS
Lleva toda la vida huyendo desde que mató a los asesinos de su padre. Además, es listo, culto y muy currante.

CHARLES SMITH
Acaba de llegar a la banda, es decente y no comulga con según qué atrocidades, pero es un luchador casi invencible.

PEARSON
Sirvió en la marina y no para de decirlo con añoranza. Si no fuera el cocinero de la banda muchos ya se habrían cansado de él.

MARY-BETH GASKILL
Esta angelical muchacha se camela a todo el mundo con su dulzura mientras roba y tima sin que sus víctimas se den cuenta.

LEOPOLD STRAUSS
Nacido en Austria, es serio, impasible y, por lo tanto, se encarga de las cuentas de la banda y de los préstamos.

KAREN JONES
Karen está enamorada de la vida de forajida. Disfruta robando y timando a los ricos para dar de beber a los pobres. A ella, vamos.

REVEREND SWANSON
Un exclérigo que ha perdido la fe, a su familia y que ha abrazado el vicio como nueva religión. Le salvó la vida a Dutch.

MOLLY O'SHEA
Esta belleza irlandesa tiene encandilado a Dutch, pero las desventajas de la vida como forajida no acaban de gustarle.

TILLY JACKSON
Forajida desde los doce años, Tilly perteneció a otra banda antes de recalar en la familia Dutch. Es fuerte y espabilada.

JACK MARSTON
Jack no conoce otra vida que la del forajido . Dada su corta edad, el resto de la banda le protege de sus actos más viles.



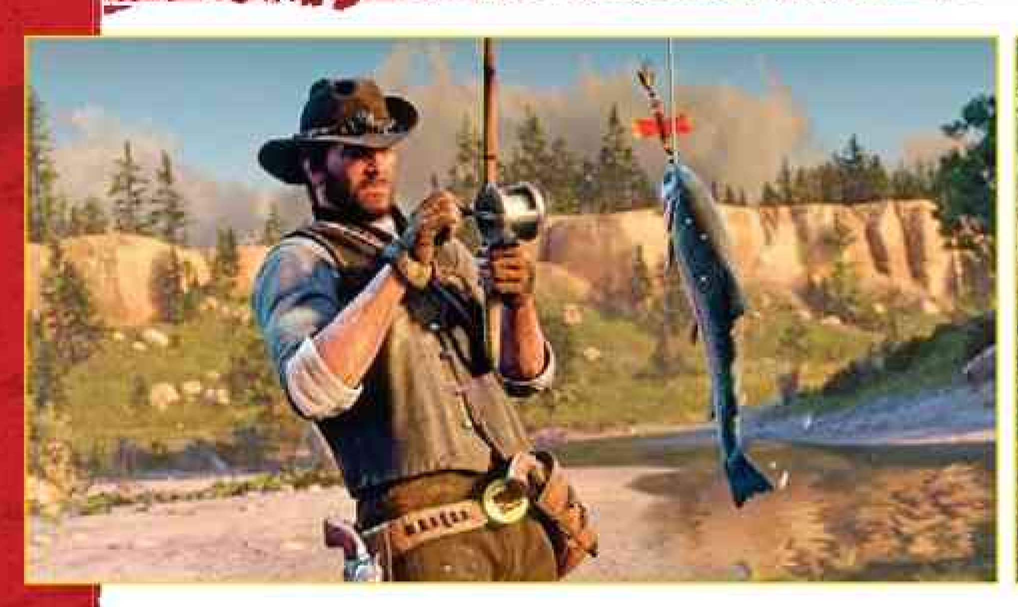
HOSEA MATTHEWS
Hosea y Dutch se conocieron cuando se intentaron robar el uno al otro hace 20 años. Desde entonces son inseparable y fundaron la banda juntos. Es inteligente y maestro de la palabra.

BILL WILLIAMSON
Este exsoldado expulsado del ejército no tiene demasiadas luces y es impulsivo, pero siempre está dispuesto a echar un cable en la banda, es fuerte y no rehúsa una pelea ni en broma.

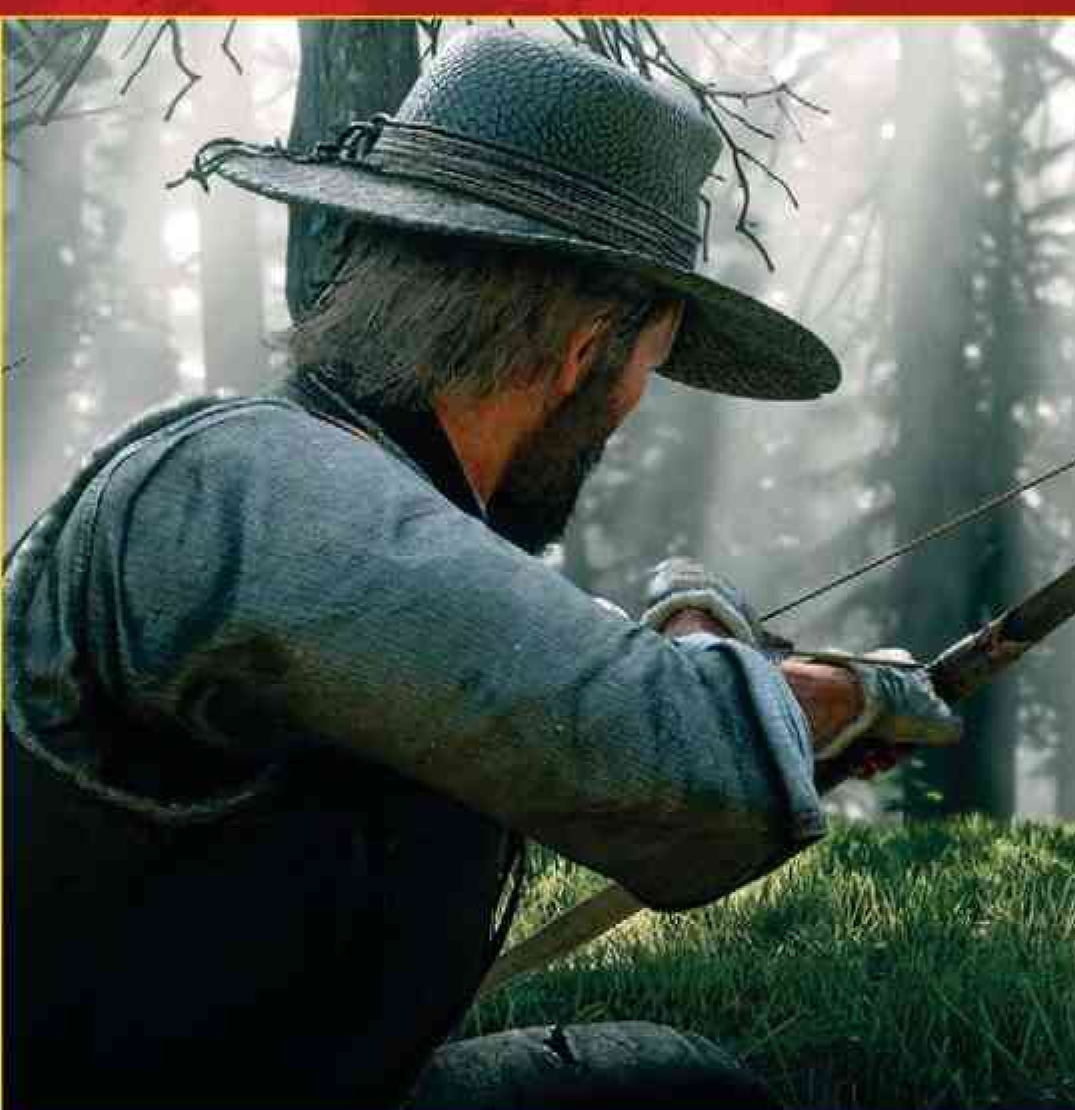
do momento comiendo y consumiendo otros suministros, ya que el cansancio podrá provocar mareos y otras desventajas físicas y visuales en nuestro héroe. Establecer un vínculo con nuestro caballo acariciándolo, dándole de comer, tranquilizándolo si se pone nervioso,... A medida que el vínculo sea más fuerte, iremos desbloqueando nuevas habilidades, como derrapar para cambiar rápidamente de dirección o incluso movimientos de doma clásica, al estilo "olímpico". Aunque lo mejor, quizás, sea que nuestro caballo se asustará menos con los disparos y animales salvajes, será más leal o responderá a nuestro silbido desde más lejos. Por supuesto, habrá montones de caballos, con 19 razas diferentes, cada una con sus estadísticas y aspecto bien diferenciados.

La forma de interactuar con el universo del juego será una de las grandes novedades de esta nueva entrega. Con el botón L2 apuntaremos con nuestro arma, pero si lo pulsamos mientras la tengamos enfundada, aparecerán diferentes opciones contextuales en pantalla. Lo más prometedor es que las opciones serán muy variadas, ofreciendo distintas alternativas en función del estado de ánimo de nuestro interlocutor, de nuestro aspecto, de la situación que estemos viviendo en ese momento y, según asegura Rockstar, un gran número de factores. La idea es que la comunicación entre jugador y juego sea totalmente bidireccional y que no sólo seamos espectadores cuya única forma de interactuar con el mundo de juego sea pegando tiros. Así, podremos solucionar situaciones simplemente hablando, por ejemplo. Si cometemos un crimen, no recibiremos automáticamente un nivel de búsqueda, sino que un testigo (si es que lo hay) tendrá que ir corriendo a contárselo al shérif de la zona. Pero tranquilos, porque podremos silen-

En *Red Dead Redemption II* han trabajado más de 1000 actores y actrices. Todo para conseguir la mejor recreación del salvaje Oeste.

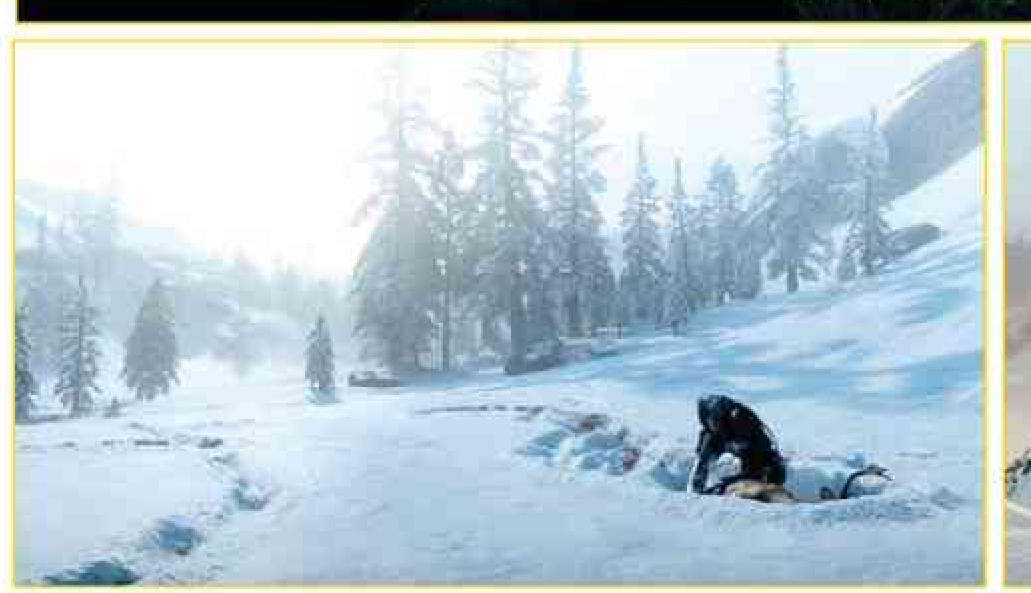






EL OESTE MÁS SALVAJE

***RED DEAD REDEMPTION* OFRECÍA UN SISTEMA DE CAZA Y FAUNA SALVAJE** que resultó muy innovador y que multitud de juegos copiaron. Por eso, sabíamos que esta segunda entrega tendría una buena ración de cacerías y que, porqué no soñar, serían aún más geniales. Lo que no nos esperábamos es que la cosa fuese tan tremendamente realista como en esta nueva entrega.
Lo primero, lógicamente, es rastrear a nuestra presa. Una vez que la hayamos avistado nos tocará acercarnos con sigilo a ella y, a ser posible, hacerlo camuflándonos entre la vegetación de la zona, sí es que la hay. A continuación nos tocará asestar el disparo de gracia. Si no hemos tenido una gran puntería, nuestra presa saldrá despavorida y herida tratando de alejarse del peligro, así que nos tocará seguir su rastro para, si la herida resulta mortal, encontrar el lugar en el que definitivamente ha caído. Además, si le disparamos en pleno estómago la carne y la piel tendrán menos valor que si hacemos un disparo limpio en la cabeza, por ejemplo. Lo mismo podemos decir del arma utilizada. Usar el arco no será tan mortífero como un disparo de escopeta, claro, pero dejará una pieza más limpia y valiosa. Por supuesto, cual Marston, luego nos tocará despellejar al animal, transportarlo hasta nuestro caballo y llevarlo a alguno de los carniceros o compradores cercanos para venderlo. El realismo seguirá siendo la tónica, porque sólo podremos cargar un animal en nuestro caballo y, además, la carne y la piel se irán deteriorando y pudriendo si no las llevamos pronto al vendedor. Y claro, irán perdiendo su valor. Como veis, dedicarnos a la caza no será ningún juego y nos ofrecerá un sistema muy realista. Además, la fauna estará compuesta por más de 200 especies distintas, una cifra absolutamente disparatada.




13


16




14


15

ciarles a golpes, charlando con ellos o podría bastar con tener mala fama, con lo que el testigo se lo pensará dos veces antes de soltar el chivatazo.

El realismo que inunda cada píxel de *RDR II* también se dejará notar, y mucho, en nuestro arsenal y en los tiroteos. Para empezar, sólo podremos cargar con aquellas armas que, de forma realista, cualquiera podría llevar. Así, nos equiparemos con una pistola en cada cartuchera lateral, dos rifles en la espalda (o una combinación de rifle más arco), el puñal de caza y varios objetos arrojados. El resto de nuestro arsenal, que constará de más de 50 armas distintas, permanecerá en las alforjas de nuestro caballo, por lo que tendremos que acudir a él si queremos cambiar nuestro equipamiento. Las armas, además, se irán deteriorando con el tiempo, ensuciándose, desengrasándose, se oxidarán si las metemos en el agua, etc…así que habrá que mantenerlas en perfecto estado limpiándolas, echándoles aceite,… De lo contrario, sus estadísticas se verán mermadas e incluso podrán llegar a encasquillarse en mitad de una refriega. El retroceso, la dispersión y el sistema de apuntado también serán más realistas que nunca. El ya mítico Dead Eye nos permitirá ralentizar la acción para señalar a varios objetivos como en la primera entrega. Ahora, además, podremos desbloquear una habilidad para ver los puntos críticos de cada objetivo, lo que será perfecto para asestar golpes más limpios durante nuestras cacerías de fauna salvaje. La recolección de plantas y otros materiales no nos servirá únicamente para cumplir desafíos como en la primera entrega, sino que dispondremos de un completo sistema de creación de ob-

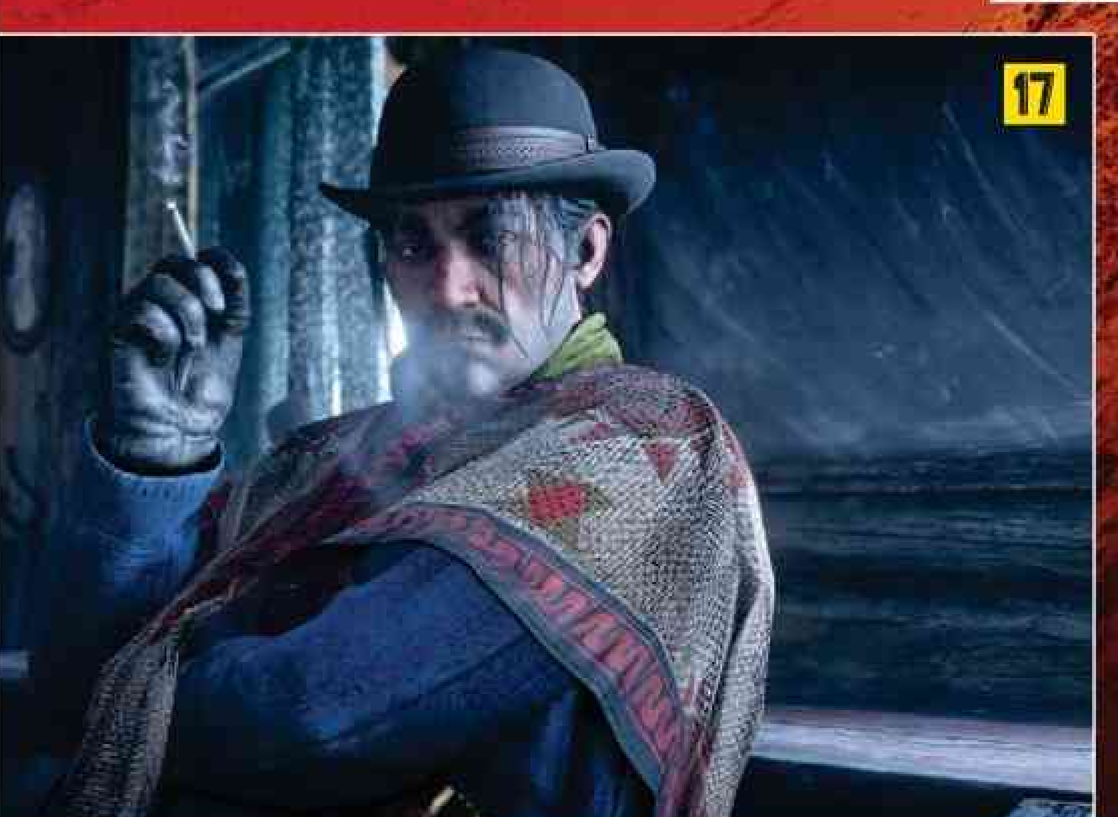


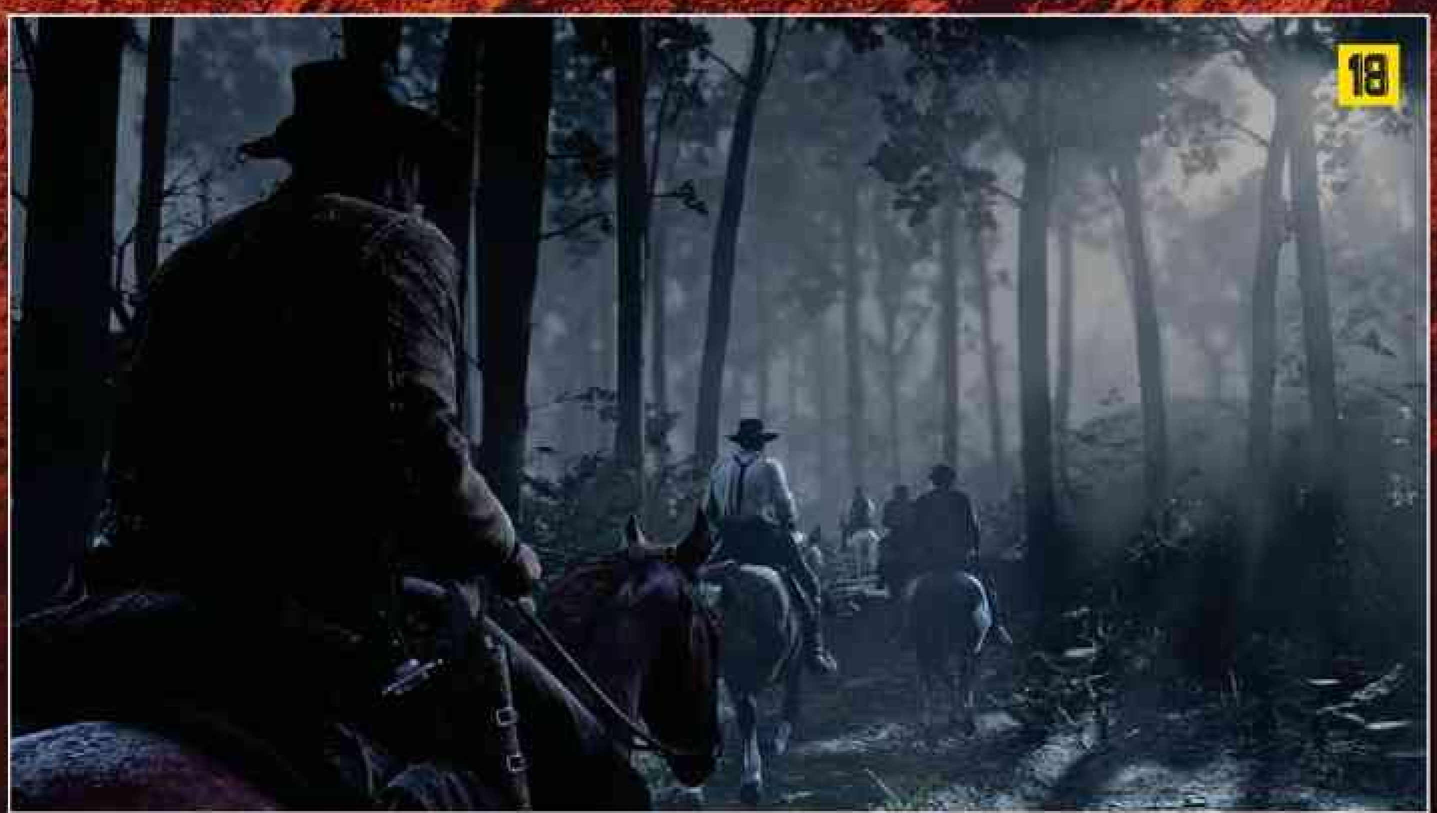












10 La ambientación del Oeste estará muy cuidada y, por supuesto, no faltarán los bisontes.

11 Las especies animales interactúan entre ellas. Cada una tiene sus presas y sus depredadores.

12 El vínculo con el caballo será clave para desbloquear nuevas habilidades y movimientos.

13 La presencia de mujeres en la banda será tan numerosa como realista. En el Oeste, las balas no entienden de sexos.

14 El ferrocarril unirá las ciudades más importantes del juego y, será un lugar perfecto para robos.

15 La ropa será una mecánica más, obligándonos a abrigarnos en lugares fríos si no queremos perder salud.

16 Activar las cámaras cinemáticas a caballo lo hará todo más peliculero.

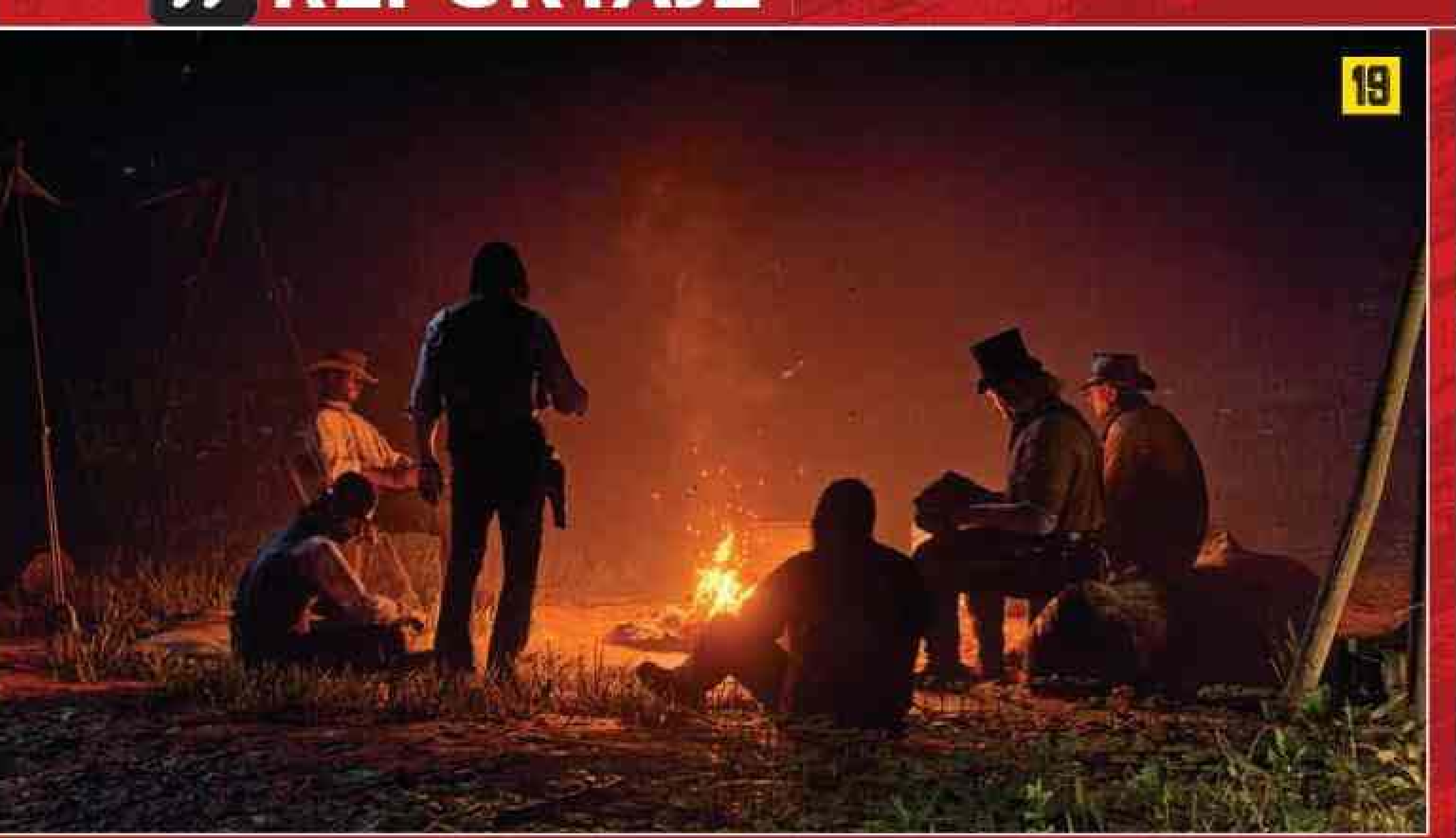
17 El modelado de la ropa será independiente de los personajes, por lo que se comportará de forma muy realista.

18 La banda sonora, de Woody Jackson, tendrá 192 piezas musicales dinámicas diferentes.

jetos, como tónicos y otros suministros. De hecho, los elementos "crafteados" serán más potentes del juego, aunque antes tendremos que obtener la receta apropiada. Pero ojo, que los desafíos seguirán existiendo, serán mucho más numeroso, más variados y nos otorgarán geniales recompensas imposibles de obtener de otra forma. En cuanto a la caza, no tenemos más que grandes noticias. Para empezar, habrá más de 200 especies distintas pululando por los escenarios, una cifra sin parangón. Todos, además, interactuarán entre ellos. Por ejemplo, podremos ver cómo un águila calva se lleva una serpiente de cascabel de cena o cómo un grupo de lobos rodea a un cervatillo y lo cazan para darse un buen festín.

El arsenal estará compuesto por más de 50 armas distintas. Su retroceso, dispersión o recarga será mucho más realista que en *RDR*.

La demo continuó tomando el control del DualShock 4 para hacer el cabra a nuestro aire. Después de familiarizarnos con los controles y dar unas vueltas a caballo por la zona, vimos un hombre pidiendo dinero en mitad de la nada. Como somos buena gente, decidimos desmontar para darle algún dólar. El tipo resultó ser ciego, así que decidimos sacar el arma para apuntarle y, como es lógico, ni se inmutó pues no podía vernos. Nada que no pueda solucionar un disparo al aire, que hizo reaccionar a nuestro nuevo amigo. Una vez más, nos sorprendió mucho el nivel de detalle.
A continuación, vimos un grupo de ciervos, así que bajamos de nuestro caballo para cazar uno. Agachados, y ocultándonos en la maleza, nos acercamos a un grupo de animales hasta que tuvimos a uno a tiro. Íbamos tan panchos con nuestra presa a lomos del caballo de camino a la ciudad de Valentine, cuando vimos un grupo de personas acampadas junto a un fuego. Nos acercamos en plan amistoso, pero resultaron ser miembros de una banda rival, los O'Driscoll, con lo que no tuvimos más remedio que liarnos a tiros. Por lo visto, habrá muchas bandas, cada una con su propio estilo de ropa, armas y hasta lucha cuerpo a cuerpo, según nos cuenta Rockstar. El sistema de físicas es realmente impresionante. La ropa de los personajes está modelada de forma independiente, ofreciendo un aspecto absolutamente realista. Acto seguido nos dirigimos a Valentine, la ciudad más cercana, para vender nuestra pieza de caza. Nada más llegar, nos encontramos con un hombre pegando a una mujer »











19 El campamento será uno de los ejes argumentales. Allí, recibiremos buena parte de las misiones.

20 El idealismo de Dutch será el motor que llevará a la banda a llevar una vida de forajidos.

21 En algunas misiones iremos acompañados por otros miembros de la banda a los que, además, podremos dar órdenes.

22 Habrá 19 razas de caballo diferentes, cada una con sus propias estadísticas y aspecto.

23 El realismo de los rostros y las expresiones faciales promete dejarnos con la boca abierta.

en plena calle. Por supuesto, intervenimos, y ya de paso comprobamos que la peleas a puñetazos serán muy realistas y, sobre todo, contundentes. El sistema de esquives, bloqueos y golpes promete regalarnos peleas memorables. Además, todos los movimientos que podremos hacer, también estarán disponibles para nuestros rivales, por lo que las contiendas serán más igualadas que en otros juegos en los que nuestro héroe siempre cuenta con ciertas ventajas. Los golpes, agarres y demás, irán variando en función del tamaño de nuestro rival, de su cansancio, de la posición en la que se encuentre,… La ciudad, pese a su pequeño tamaño, estaba repleta de negocios, como un vendedor de periódicos, el carnicero, una armería, tienda de suministros, un doctor, una pensión, un establo, una especie de circo,… En un momento dado, juramos que sin querer, pulsamos el botón de disparo. Un testigo fue a hablar con el marshall y vino a pedirnos explicaciones. Utilizando los botones contextuales intentamos tranquilizarle y el incidente se resolvió con una petición de que nos largásemos de allí. Aunque conseguimos escapar, nos pusieron una multa, que tendríamos que pagar en la oficina de correos para evitar que las fuerzas de la ley, nada más vernos, se vuelvan a liar a tiros.

El sistema de honor será mucho más sutil que en la primera entrega. Si, por ejemplo, somos realmente malos y vamos disparando a todo el mundo, los andares de Arthur se volverán más chulescos, las fuerzas del orden estarán más pendientes de nosotros, la gente se apartará de nuestro camino por puro

OBSESIÓN POR EL DETALLE

UNA DE LAS MÁXIMAS DE *RDR II* será ofrecernos un mundo realista y detallado hasta lo enfermizo. Aquí tenéis unos pocos ejemplos:



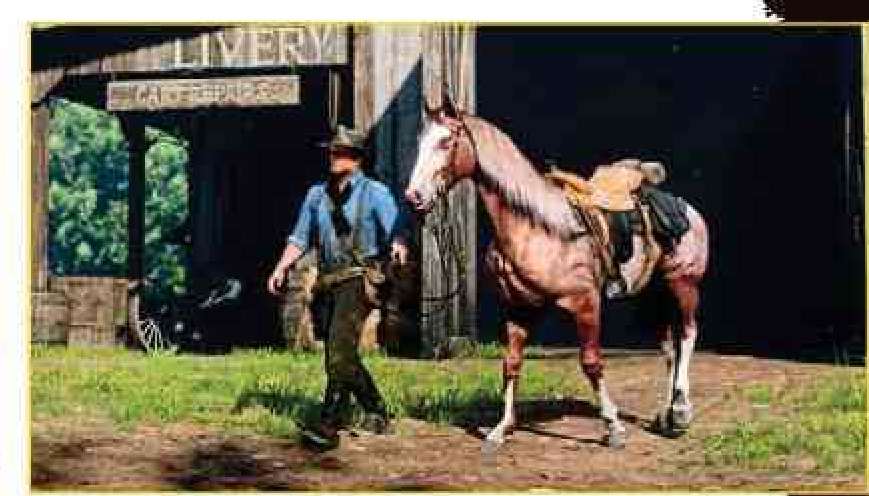
ARSENAL PERSONALIZADO

El retroceso, la recarga y los disparos serán tremendamente realistas, pero es que, además, podremos personalizar cada arma con grabados, revestimientos de cuero, mirillas, cañones y hasta utilizar distintas municiones.



INTERIORES ESTILO *SHENMUE*

Los escenarios interiores no sólo serán bonitos y ofrecerán un detalle impresionante, sino que también podremos explorarlos a lo bestia, abriendo cajones y muebles para encontrar objetos de valor que afanar sin ser vistos.



CABALLOS A LA MODA

Nuestra montura no sólo será un medio para transportarnos sino un compañero de aventuras al que, además, podremos personalizar con todo tipo de sillas, peinados de crines, estribos, alforjas, cinchos,...





miedo, obtendremos más dinero por las misiones de robo y las kill cam serán mucho más sangrientas. En cambio, si somos más bondadosos, los agentes de la ley serán indulgentes, la gente nos saludará y aclamará, recibiremos más dinero por las misiones de cazar recompensas y las kill cam serán más heroicas. Luego hicimos un poco de todo: darnos un baño en la pensión para eliminar las manchas de sangre o visitar la armería para personalizar nuestras armas o al establon a cambiar el aspecto de nuestro caballo. Dando una vuelta por el pueblo, descubrimos la puerta trasera de un negocio, así que decidimos entrar por la puerta delantera para preguntar al tendero. La tienda, por cierto, tiene los objetos colocados en las estanterías y podemos comprarlos directamente acercándonos a ellos. Si no os mola, también hay un catálogo que hace las veces de menú más clásico. El caso es que preguntamos al tipo sobre la parte trasera, nos llevó hasta ella, a punta de pistola, y los maleantes que estaban dentro decidieron abrir la puerta. Nada más vernos, se liaron a tiros, así que les devolvimos el favor y acabamos con todos ellos. Había una mujer que nos pidió, desarmada, que por favor no la matásemos. Eso hicimos, pero la muy bellaca cogió una pistola de una mesa cercana en cuanto nos descuidamos y se lió a tiros. Una vez más, nos quedamos alucinados con el realismo y el nivel de improvisación que parece inundar el juego. Tenemos la sensación de que nuestra partida está siendo única, y eso es algo que vale su peso en oro. La última misión consistía en visitar un campamento de una banda enemiga para acabar con todo quisqui. Nos acompañaron Bill y John, dos caras muy conocidas de la pasada entrega. Allí, utilizamos sigilo antes de optar por lanzar un poco de dinamita a un grupo reunido junto a una fogata para hacerlos saltar por los aires. Tras acabar con una buena ristra de refuerzos se acabó nuestra demo y nos quedamos tan absolutamente embelesados con lo que está fraguando Rockstar. Si nada se tuerce, estamos seguros de que *Red Dead Redemption II* se va a convertir en uno de los juegos más importantes de todo el catálogo de PS4 y eso es mucho decir a estas alturas.

Durante la demo, que era guiada, tuvimos la sensación de que nuestra partida era realmente única y diferente. Eso vale su peso en oro.

24 Además de disparar apuntando, también podremos abrir fuego desde la cadera para salir airosos de tiroteos más cercanos.

25 *Red Dead Online* llegará, en forma de beta pública, en noviembre. Mantendrá el modelo de DLC gratuitos de *GTA Online*.

26 Más de 1000 actores darán vida a los múltiples personajes de *RDR2*. Llegará con voces en inglés y los subtítulos en castellano serán pequeños, pero legibles gracias a un fondo negro sobre las letras blancas.

SAGAS QUE HAN RENACIDO DE SUS CENIZAS

Todo el mundo daba a estas sagas por muertas y, aunque no estaban de parranda, supieron resurgir de sus cenizas para vivir una segunda juventud y renacer cual ave fénix.

Como bien sabe la industria textil, las modas son pasajeras. Y el mundo de los videojuegos tampoco se libra, ni mucho menos, de semejante afirmación. Distintas tendencias han ido cambiando, generando nuevas sagas y géneros multimillonarios y derrocando viejos éxitos. Ha sido así desde que los videojuegos existen. Echando la vista atrás, podemos fácilmente recordar la época dorada de los puzles tipo *Tetris*, de los juegos de plataformas, las aventuras gráficas, las conversacionales, los juegos musicales con instrumentos incluidos, los deportes extremos, el rol por turnos... Podríamos seguir así durante varios párrafos.

Fórmulas que parecían infinitas terminaron agotándose, generando hastío en el público o, simplemente, siendo superadas por nuevos conceptos técnicos y jugables. Muchas sagas, que en su día reinaban en el panorama de los videojuegos, fueron desapareciendo para dejar paso a nuevos nombres. Esta industria es realmente frágil y unos pequeños cambios en la receta del éxito pueden acabar en el más absoluto de los fracasos. Sin embargo, también hay sagas que estaban en el filo de la navaja o que llevaban años relegadas al ostracismo y que han conseguido regresar con fuerzas renovadas, que han resurgido de sus cenizas. Se merecen nuestro reconocimiento y por eso vamos a dedicarle unas páginas para repasar su trayectoria, los motivos por los que cayeron en el olvido o la mediocridad y los aciertos que han conseguido devolverles el éxito. Como en todo, también hay otra cara de la moneda, la de aquellas sagas que regresaron por la puerta de atrás o esas que, desgraciadamente, aún no han vuelto para demostrar por qué eran tan buenas.





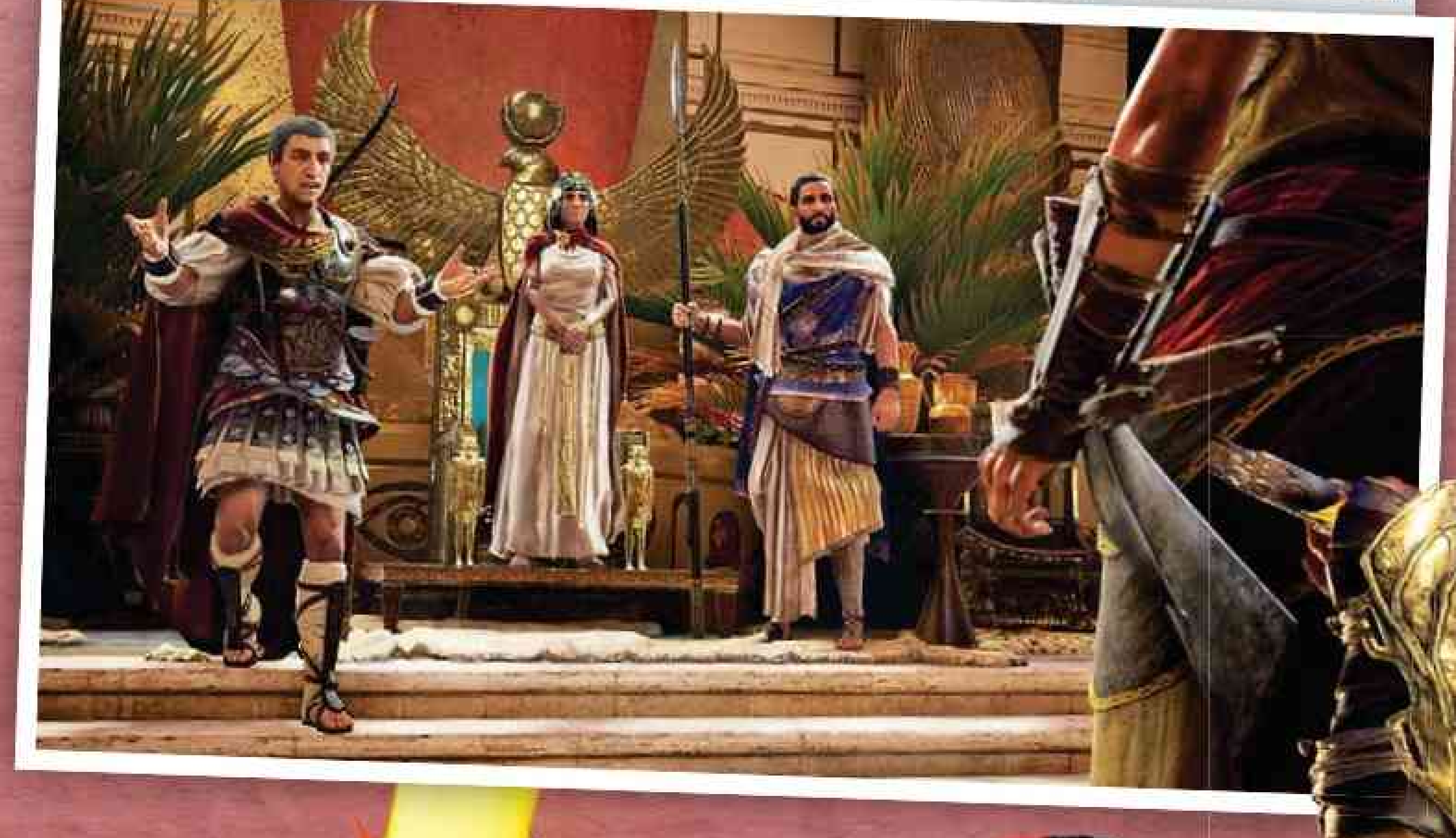




ASSASSIN'S CREED

UNA SAGA TAN CENTRADA EN LA HISTORIA no podía tener una que no fuese turbulenta. Corría el año 2007 cuando Ubisoft Montreal se sacó de la manga una aventura de mundo abierto que rápidamente llamó la atención de crítica y público. Aquel juego distaba mucho de ser perfecto, pero sentó las bases de la saga e inventó un estilo de exploración de escenarios mediante parkour que hoy en día sigue en boga. Cada fan de la saga tendrá su favorito, pero está claro que tras el clímax que supusieron la segunda entrega y *La Hermandad, Revelations* y *Assassin's Creed III* bajaron el listón. Los jugadores empezaron a cansarse de protagonizar una y otra vez juegos con la misma fórmula como base jugable y las críticas tampoco acompañaron. Por eso, el cambio de tercio de *Black Flag* fue tan bien recibido. Surcar los mares supuso todo un soplo de aire fresco y la ambientación pirata también se alejaba de las cuestiones más serias de pasadas entregas. La saga, sin embargo, empezó a caer en picado ante la insistencia de Ubisoft en publicar un juego por año para seguir exprimiendo la gallina de los huevos de oro. El resultado, aquel infame lanzamiento de *Unity* y sus ya clásicos personajes sin rostro. *Syndicate* mejoró el acabado general de su predecesor, pero el agotamiento ya estaba presente. Un parón de poco más de un año sirvió no sólo para que los fans pudieran descansar sino también para refundar el estilo de la saga y acercarlo más a un RPG con *Origins*. La última entrega, *Odyssey*, sigue la misma línea, multiplicándola y haciendo que recuperemos la fe en la saga.

Tomarse un descanso, por pequeño que sea, puede resultar clave para la supervivencia de una saga tan exitosa.















DOOM

LOS SHOOTERS EN PRIMERA PERSONA no serían lo mismo sin la aparición, allá por 1993, de *Doom*. Fue, sin duda, uno de los grandes fenómenos videolúdicos de la década de los noventa. Su éxito fue tan arrollador que, lógicamente, las secuelas nos tardaron en llegar. *Doom II: Hell on Earth* llegó al año siguiente para dejarnos aún más boquiabiertos y superar en todos los aspectos a la entrega original, algo que parecía casi imposible. Ambos títulos llegaron a PlayStation en 1995, para regocijo de todos los que envidiábamos a los "peceros". Durante los siguientes años, la saga recibió algunas expansiones y una entrega para Nintendo 64 bastante descafeinada. Luego, cayó en el olvido, en parte porque la propia desarrolladora id Software había evolucionado al mundo online con la saga *Quake* y porque también lo había hecho el resto de la industria, que lanzaba clones de *Doom* mucho más sofisticados. El viraje de la industria hacia experiencias menos arcade y más cinematográficas nos privó de nuevas entregas hasta la llegada, ocho años después, de *Doom 3*, un shooter de corte survival horror que fue un juegazo y un éxito rotundo de ventas. Inexplicablemente, la saga volvió a caer en el más absoluto de los olvidos, salvo por el desafortunado remaster *Doom 3: BFG Edition* y tuvimos que esperar hasta 2016 para disfrutar del regreso de la saga. ZeniMax, dueña también de Bethesda, compro id Software y decidieron que la saga volviese a sus orígenes arcade y frenéticos con un "reboot" que fue una verdadera joya. En el horizonte, como sabéis, nos espera *Doom Eternal*, que tiene pintaza.

La historia de la saga *Doom* está llena de éxitos y, sin embargo, su producción ha sufrido numerosos parones.



RED DEAD REDEMPTION

LA SAGA *RED DEAD* TUVO UN PARTO COMPLICADO. Angel Studios estaba desarrollando *Red Dead Revolver* bajo la tutela de Capcom. Su desarrollo no hacía más que alargarse hasta que, finalmente, Capcom lo canceló. Y ahí apareció Rockstar, que compró el estudio renombrándolo como Rockstar San Diego y, tras 10 meses de desarrollo acabó viendo la luz en 2004. Las críticas no fueron demasiado positivas y las ventas, aunque buenas, no justificaban el desembolso hecho por Rockstar. Sin embargo, el potencial estaba claro, y decidieron desarrollar una secuela espiritual que, como ya sabéis, se convirtió en uno de los mejores juegos de la historia de PS3. Como podéis leer en este mismo número de la revista, *Red Dead Redemption II* tiene todas las papeletas para repetir hazaña en nuestras PS4.

SONIC

POCAS SAGAS HAN SUFRIDO TANTOS ALTIBAJOS a lo largo de su historia como la del erizo azul de Sega. Dejando a un lado sus años gloriosos en Master System y Mega Drive, la saga sufrió un verdadero oasis en Sega Saturn, pero remontó con *Sonic Adventure* y su secuela en Dreamcast. Tras varios éxitos en Game Boy Advance, llegaron años de juegos mediocres tirando a pésimos en PS2, como *Sonic Heroes*, *Shadow the Hedgehog* o *Sonic Riders*. En PS3 tuvimos que sufrir el reinicio titulado *Sonic the Hedgehog* o *Sonic Unleashed*, pero la cosa mejoró ligeramente con *Sonic 4* y *Generations*. Cualquiera hubiera tirado la toalla ante tanto fiasco, pero la saga recuperó su gloria con *Sonic Mania* en PS4, aunque la volvió a perder con *Sonic Forces* ese mismo año. ¿A dónde le llevará el siguiente looping? Quién sabe.

SAGAS QUE **DEBERÍAN RESUCITAR**



BULLY

Más allá de polémicas, infundadas en nuestra opinión, *Bully* era un juego sobresaliente y muy original y divertido, pese a que nos obligaba a ir a clase. El mejor "simulador" de instituto jamás creado.



DARK CLOUD

Estas joyas de Level-5 mezclaban, con mucho acierto, una jugabilidad de RPG clásico con mecánicas propias de los simuladores de construcción. Todo el que los jugó, suplica por una tercera entrega.



FINAL FANTASY TACTICS

La versión más estratégica de *Final Fantasy* nos dejó un sabor de boca tan bueno que no entendemos cómo llevamos 10 años sin catar un nuevo juego. Venga, vale, también nos valdría un *Vagrant Story*.



DINO CRISIS

La primera entrega fue un survival horror, la segunda tenía mucha más acción y la tercera directamente era infumable, pero estamos seguros de que un retorno de la saga sería la noticia del año.







RESIDENT EVIL

UNA DE LAS SAGAS MÁS EMBLEMÁTICAS en la historia de PlayStation tampoco ha estado exenta de momentos desastrosos. Todo iba de perlas con *Resident Evil, RE 2, RE 3: Nemesis, RE: Code Veronica*. Eso sí, la llegada de *RE Zero*, sin ser un mal juego, demostraba que la fórmula de la saga se estaba agotando. Casi por vergüenza torera no vamos a hacer mucha sangre con *Dead Aim* o los *Outbreak*, pero lo dicho, la saga empezaba a oler a cuco. Por eso, el maestro Shinji Mikami, apostó por un valiente cambio de rumbo con *RE 4*, uno de los mejores juegos de la saga. Su secuela directa, *RE 5*, se llevó buenas críticas, pero no nos engañemos, muchos se dejaron llevar por la inercia y por su apabullante apartado gráfico. La marcha de Mikami dejó un vacío difícilmente reemplazable más allá de lo técnico. A todo esto, y de forma intercalada, tuvimos que sufrir las dos entregas de *Chronicles*, *Umbrella* y *Darkside*, sendos fracasos en todos los sentidos y del horripilante *Operation Racoon City* casi que mejor ni hablar. Luego llegaría *RE 6*, la debacle hecha videojuego, que llevó a la saga al mundo de la acción pura y dura abandonando cualquier atisbo de survival horror. Las dos entregas de *Revelations* trataron de volver a las raíces, pero *RE 7* fue la entrega que recuperó lo mejor de la saga y, al mismo tiempo supo introducir interesantes novedades. Por eso, tenemos mucha fe en que el remake de *RE 2* siga la buena racha.

Tras mostrar síntomas de agotamiento la saga ha sabido reinventarse hasta en dos ocasiones con *RE 4* y *RE 7*.



JAK AND DAXTER

Ahora que *Crash Bandicoot*, *Ratchet & Clank* o *Spyro* están demostrando que las nuevas generaciones están deseando recuperar viejas glorias plataformeras, no nos entra en la mollera que no vuelvan ellos.



PARASITE EVE

El regreso de Aya Brea sería una gran alegría para la legión de fans de la saga. Es cierto que las dos secuelas no fueron tan brillantes, pero si Square no la trae de vuelta, prometemos arder espontáneamente.



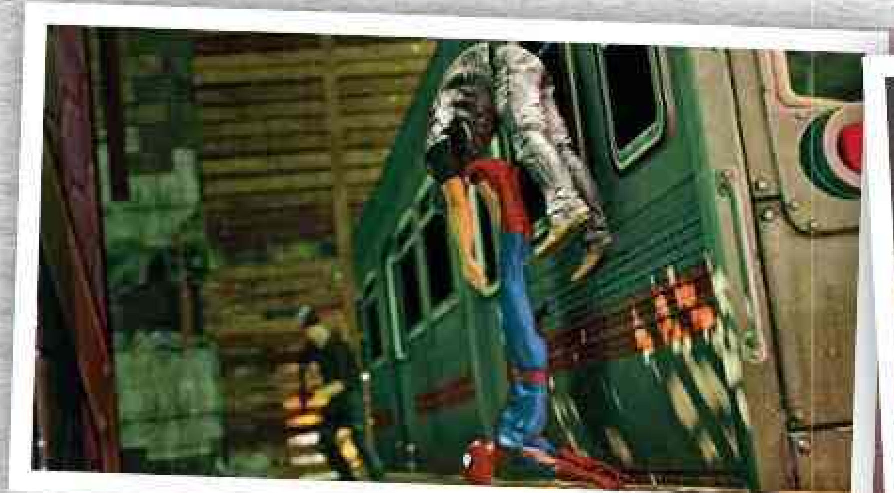
APE ESCAPE

El primer juego en utilizar el DualShock nos invitaba a capturar monetes. Con un stick movíamos a nuestro personaje y con el otro los gadgets para atrapar simios. Queremos una secuela, no spin-offs raros.



SYPHON FILTER

El regreso de Gabe Logan se ha rumoreado tantas veces que esperamos que algún día sea cierto. La saga fue perdiendo fuelle, sí, pero estamos dispuestos a dejarnos los pulmones para ver una nueva entrega.











SPIDER-MAN

SABEMOS QUE NO ES UNA SAGA COMO TAL, pero sí que hemos disfrutado de un buen número de juegos protagonizados por el Amistoso Vecino que comparten un estilo muy similar. Después de unas cuantas entregas bastante notables, Treyarch acabó, creemos, hastiado y, seguro, hastiando al personal con *Spider-Man: Web of Shadows*. Un gran juego si lo comparamos con *Edge of Time*, que no supo aprovechar el carisma del Hombre Araña. Sus desarrolladores, Beenox,tampoco supieron sacarle todo el partido al personaje en *The Amazing Spider-Man 2*. Suerte que la licencia cayó en manos de Insomniac Games, que nos acaban de regalar un juegazo que, suponemos, tendrá secuela.









WOLFENSTEIN

EL PADRE DE LOS SHOOTER EN PRIMERA PERSONA empezó siendo una saga de sigilo en sus dos primeras entregas. Tras la muerte de su creador, Silas S. Warner, la franquicia cayó en manos de id Software, que en 1992 lanzó el mítico Wolfenstein 3D. La compañía de John Carmack y John Romero, pese al éxito de su "matanazis" se centró en *Doom*. Fue Activision, la que lanzó *Return to Castle Wolfenstein* en 2001, que tuvo un port a PS2 desastroso. En 2009 llegó *Wolfenstein*, una versión con más elementos paranormales y bastante mediocre. Cuando parecía que la saga nunca volvería, Bethesda la resucitó con tres nuevas entregas bastante notables: *The New Order*, *The Old Blood* y *The New Colossus*.



SAGAS QUE **NUNCA DEBIERON VOLVER**

HASTA AHORA OS HEMOS MOSTRADO LA CARA BONITA de la resurrección de sagas. Esas historias, generalmente de superación, que han tenido un final feliz. Sagas que estaban destinadas al ostracismo y relegadas al olvido, pero que supieron salir a flote. Sin embargo, como demuestran los holocaustos zombis, resucitar no siempre es la mejor opción y hay ocasiones en las que la saga en cuestión sale peor parada de lo que estaba o, directamente, se destruye su legado con una mala secuela. Aquí hay unos ejemplos, y esperemos que no se den más.



ALONE IN THE DARK

El primer survival horror en 3D vivió una época dorada en los 90. Regresó en 2001 con una entrega notable, cayó al pozo con la entrega de 2008 y más bajo aún con *Illumination*, el peor juego de 2015.



DUKE NUKEM

Duke Nukem 3D fue un shooter frenético lleno de polémica. Tras 15 años esperando su secuela, el hype estaba por las nubes, pero *Duke Nukem Forever* ha conseguido hacernos olvidar la saga "forever and ever".



HOMEFRONT

Hay sagas que nunca fueron gran cosa, como *Homefront* de THQ. Lo raro es que decidieron hacer una secuela que, tras cambiar de manos varias veces acabó en el fiasco *The Revolution* de 2016.













Tras una década de éxitos incontestables, la saga cayó en depresión con *FF XIII*. Sólo *FF XV* logró salvarla de su desaparición.

FINAL FANTASY

EL IDILIO ENTRE FINAL FANTASY Y PLAYSTATION no pudo empezar de una forma más sobresaliente. Fue en 1997, con la llegada de *Final Fantasy VII*, uno de los juegos de rol más influyentes de la historia. El éxito, obviamente, fue arrollador, y la saga vivió una era dorada durante una década. En esos años, disfrutamos de *Final Fantasy VIII*, *FF IX*, *FF X*, *FF XI* (el primer MMO de la saga) y *FF XII*. Aunque cada jugador tendrá su favorito, está claro que todos fueron éxitos de crítica y público. La cosa se torció en 2010 con *FF XIII*, que recibió muchas críticas por su excesiva linealidad, la ausencia de minijuegos y ciudades en las que hablar con NPC o porque no desplegaba su potencial hasta el último tercio de la aventura, generando una especie de tutorial gigantesco. Sin embargo, como le sucedió a *Resident Evil 6*, fue la entrega que se vendió más rápidamente en la historia de la saga. Eso, claro, durante los primeros meses. Luego llegaron *FF XIII-2* y *Lightning Returns: FF XIII*, dos experimentos que, por decirlo finamente, resultaron fallidos. La saga, por primera vez en su historia, no dejaba de recibir críticas. Square interpretó que el principal problema era que no habían sido capaces de occidentalizar la saga, así que decidieron dar un giro bestial y hacer de *FF XV* un mundo abierto. Vendió más de 8 millones de unidades y salvó a la saga de su posible desaparición, tal y como declaró su propio creador, Hajime Tabata.



MEDAL OF HONOR

La primera entrega es uno de los mejores shooters de los 90, pero la saga fue yendo a menos. Tras varias entregas mediocres, EA decidió usar una ambientación moderna. La última entrega, *Warfighter*, es la peor.



MIRROR'S EDGE

La trampa del hype se ejemplifica de lujo con la obra de DICE. El juego original no tuvo mucho éxito, pero se convirtió en juego de culto y, ocho años después, llegó una secuela que ha sepultado la saga.



STAR OCEAN

Siete años después de la "Última Esperanza" de la saga, que no terminó de calar, nos llegó *Integrity and Faithlessness*, una entrega que cambió de estilo la saga y cosechando una gran ristra de malas críticas.



TONY HAWK'S PRO SKATER

El rey de los juegos de deportes extremos fue cayendo en desgracia, muy poco a poco, desde la cuarta entrega. Todo desembocó en la última entrega de la saga, *Pro Skater 5*, la peor valorada de su historia.

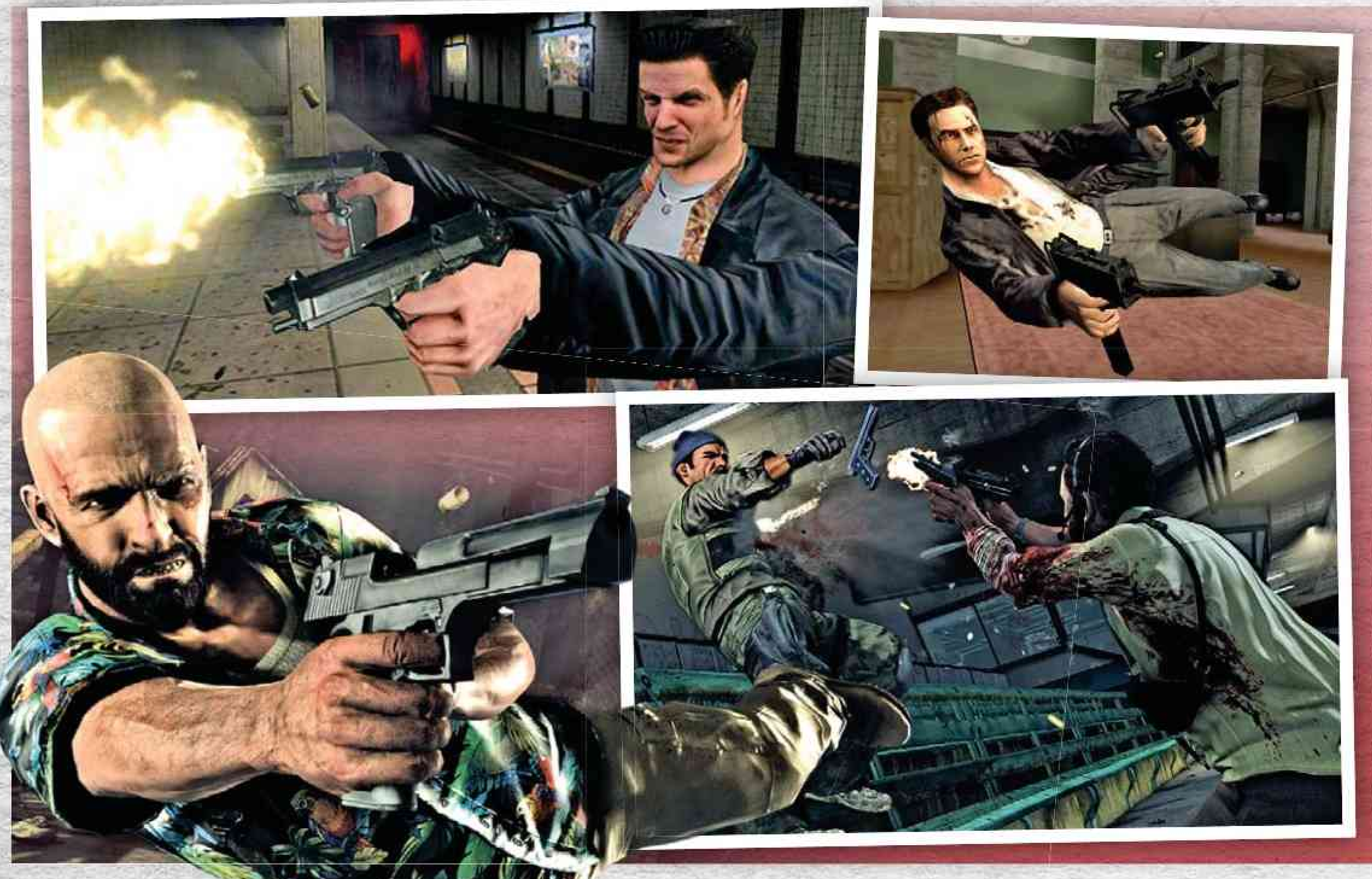
PRO EVOLUTION SOCCER

EL PARTIDO DE FÚTBOL MÁS LARGO DE LA HISTORIA es el que han disputado, desde mediados de los 90, la saga *FIFA* y *Pro Evolution Soccer*, conocida como *Winning Eleven* en Japón. Desde 2001, la saga nipona fue la reina absoluta de la contienda, ofreciendo una simulación mucho más realista y completa que la de *FIFA*. Tocó techo con *Pro Evolution Soccer 6* y, desde ahí, sufrió un descenso inversamente proporcional al de su rival, que fue tomándole la delantera tras copiar su fórmula. *FIFA 11* fue el punto de inflexión y desde entonces "el Pro" anda a la zaga. Eso, claro, hasta su nuevo resurgir en 2016. Ahora, y siempre dependiendo de gustos, supera a la saga de EA en muchos aspectos.



MAX PAYNE

CRÍTICA Y PÚBLICO NO SIEMPRE VAN DE LA MANO, pero el caso de *Max Payne* es realmente sangrante. La primera entrega, lanzada por Remedy en 2001, no sólo fue innovadora y aclamada, también vendió copias como churros. La secuela de 2003, publicada por Rockstar, obtuvo unas críticas similares, pero las ventas fueron desastrosas. Sería culpa del marketing o de vaya usted a saber, pero el juego era muy bueno. Rockstar se lo tomó con calma, y no resucitó la saga, ahora desarrollando el juego ella misma, hasta 2012, ocho años después. El resultado, el genial *Max Payne 3* que recibió críticas geniales y ventas muy suculentas. Vamos, que ya están tardando en regalarnos otra entrega.





FURIA DESATA TODO SU PODER EN LA TIERRA

DARKSIDERS III

Los Jinetes del Apocalipsis vuelven a cabalgar en la Tierra. Furia, la guerrera más letal del grupo, es la absoluta protagonista de *Darksiders III*. Sus creadores nos desvelan todas las claves de uno de los juegos más esperados de esta década.

PS4 | GUNFIRE GAMES | AVENTURA | 27 DE NOVIEMBRE

La guerra entre Cielo e Infierno es el eje central de la saga *Darksiders*; un conflicto que ha mantenido muy ocupados a los Jinetes del Apocalipsis. Después de que Guerra buscase a los culpables del Apocalipsis, y tras la aventura de Muerte para resucitar a la Humanidad, ahora le llega el turno a "la chica" de la familia. Furia, la tercera Jinete, es la protagonista de *Darksiders III*, en una aventura en la que debe dar caza a los Siete Pecados Capitales, a la vez que se enfrenta a las maquinaciones del Consejo Abrasado. *Darksiders III* supone el regreso de una de las sagas de acción y aventura más épicas de los últimos tiempos, justo cuando muchos nos temíamos su desaparición.

Desde el principio *Darksiders* estuvo pensada como una tetralogía, con un juego dedicado a cada uno de los cuatro Jinetes. La bancarrota de THQ y el cierre de Vigil Games (el estudio creador de la saga) puso en riesgo de "muerte" a la serie, pero por suerte sus derechos fueron adquiridos por Nordic Games, que pasarían a llamarse THQ Nordic. La com-









pañía puso la saga en manos de Gunfire Games, un estudio formado por ex empleados de Vigil. Tras "tantear el terreno" con las versiones para PS4 de *Darksiders I* y *II*, en mayo de 2017 se hizo oficial el anuncio de Darksiders III. THQ Nordic confió por completo en Gunfire Games, como explica su cofundador, David Adams: "THQ Nordic nos ha dado todos los medios para crear este juego", nos cuenta. "Crear una nueva entrega de *Darksiders* es muy complejo, y sólo hemos podido lograrlo gracias al apoyo de la compañía". Y es que *Darksiders III* tiene ante sí un doble reto: por un lado, satisfacer a los seguidores de la saga, pero también hacerla atractiva a nuevos jugadores. En Gunfire se decidió crear un argumento intenso y emocionante, pero que no "bombardease" al usuario con diálogos y escenas, algo por lo que *Darksiders II* fue criticado. Esta tercera entrega pone el foco en la jugabilidad, con tres pilares esenciales: los puzles, los combates y la exploración. *Darksiders III* no viene con mapa "al uso"; tan sólo tendremos una brújula, y un gigantesco árbol en el centro del mundo, que nos servirá de orientación. "No somos muy fans de los mapas", reconoce Richard Voro-

1 Furia será puesta a prueba por el Consejo Abrasado, y ganará nuevos poderes si demuestra su valía.

2 Los enemigos no aparecen en grupos numerosos, pero son mucho más duros que en anteriores juegos.

3 En su forma de fuego Furia puede calcinar enemigos, atravesar la lava y hacer un doble salto.

4 Viejos conocidos de la saga también aparecen en *Darksiders III*, como Ulthane, el herrero del Martillo Negro.

LOS CUATRO JINETES DEL APOCALIPSIS

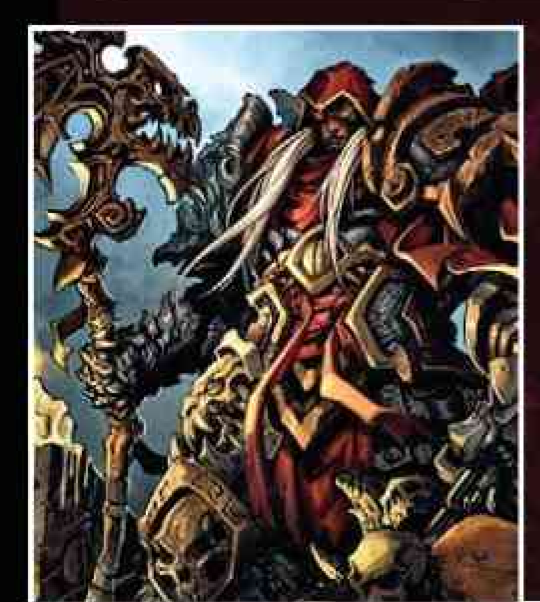
LOS ÚLTIMOS DE LOS NEPHILIM son seres de increíble poder, nacidos de la unión de ángeles y demonios. Furia, Guerra, Muerte y Disputa (el único que aún no ha protagonizado un juego) trabajan cumpliendo la voluntad del Consejo Abrasado, el ente encargado de velar por el equilibrio en el universo.

FURIA



IMPREDECIBLE Y ENIGMÁTICA, Furia ansía ser la líder de los Jinetes. La Humanidad no le merece ningún respeto, pero acepta viajar a la Tierra para acabar con los Siete Pecados Capitales. Su estilo de combate se basa en la magia y su látigo.

GUERRA



EL MÁS JOVEN DE LOS JINETES fue víctima de una trampa, por la que se le acusó de desatar el Apocalipsis en la Tierra. Tras un encierro de cien años, Guerra bajó a la Tierra para limpiar su nombre. Fue el protagonista de la primera entrega de la saga.

MUERTE



ESTE JINETE FUE "el prota" en *Darksiders II*. Como Nephilim más veterano, Muerte es el líder de los Jinetes del Apocalipsis. A pesar de ser el más temido de los cuatro, Muerte no duda en defender el honor de Guerra, así como trata de restaurar la Humanidad.

DISPUTA



A LOMOS DE UN CABALLO BLANCO, el cuarto jinete prefiere sus pistolas Misericordia y Redención antes que el combate cuerpo a cuerpo. Disputa es rebelde, llegando a desafiar a Muerte en más de una ocasión. Será la estrella de *Darksiders IV*.











5 La dificultad adaptativa hará a los enemigos más fuertes, cada vez que Furia suba de nivel.

6 Muerte y Guerra ofrecerán su ayuda a Furia, pero su hermana es demasiado orgullosa como para aceptarla.

7 Cada jefe final plantea una estrategia distinta, en combates que tienen lugar por todo el escenario.

di, diseñador principal del juego. "Queremos que los jugadores se diviertan explorando y descubriendo este mundo a su ritmo." De hecho, podremos enfrentarnos a cada uno de los Siete Pecados en el orden que queramos.

A lo largo de su aventura, Furia podrá desbloquear varias transformaciones elementales, que le otorgarán nuevos poderes.

A la hora de combatir Furia es más estratégica y versátil que sus hermanos. Si Guerra era fuerza bruta y Muerte luchaba con agilidad, Furia prefiere enfrentarse a sus enemigos uno por uno; por ejemplo, espiando sus movimientos para atacar cuando se separen. La dificultad del juego, adaptativa y bastante elevada, encaja con este estilo de combate, aunque Furia vendrá "sobrada" de habilidades. Su látigo es una manifestación física de sus poderes mágicos, que también le permiten adoptar formas elementales para masacrar enemigos. Como es rasgo característico de la saga, a medida que haga progresos Furia tendrá acceso a nuevas habilidades, gracias a las cuales podrá acceder a las zonas más recónditas de cada escenario. En esta ocasión se ha desechado que el juego tuviese tantos elementos RPG como *Darksiders II*; en vez de eso, *Darksiders III* está "a medio camino" entre las dos entregas previas, tomando lo mejor de ambas. Lo explica bien David Adams: "*Darksiders III* introduce cambios, porque es inevitable tomar riesgos si queremos que la saga evolucione", detalla. "Pero al mismo tiempo, hay que mantener un

DOS EDICIONES DE LUJO

EL REGRESO DE LA SAGA es sin duda motivo de celebración, y en THQ Nordic han decidido tirar la casa por la ventana. Quienes hayan reservado *Darksiders III* tendrán acceso a un DLC con un nuevo aspecto para Furia, dentro de las tres ediciones del juego: la Estándar, la de Coleccionista y una espectacular edición Apocalypse.

EDICIÓN COLECCIONISTA



ADEMÁS DE UN STEELBOOK con el juego, esta edición incluye una figura de Furia de 29 centímetros, la banda sonora y un libro de arte en tapa dura. Su precio es de 150 euros.

EDICIÓN APOCALYPSE



¡PARA FANÁTICOS DE LA SAGA! Apocalypse incluye todo el contenido de la Edición Coleccionista, junto con tres figuras de Guerra, Muerte y Vulgrim, un colgante y un póster de tela, por 400 euros.



6



7



8



11

equilibrio entre lo nuevo y lo clásico, para ser fieles a las raíces de la serie." Y parte de esa fidelidad es su inspiración en otras grandes sagas de los videojuegos. *Darksiders III* tiene un sistema de juego que bebe de series como *Zelda, Metroid* y, en ciertos aspectos, de *Dark Souls.* "Aquí también puedes acumular las almas de los enemigos y canjearlas por consumibles y mejoras", nos detalla Vorodi. Pero *Darksiders III* no sería digno de su nombre sin los rompecabezas. Se tratan de puzles ambientales, que aportan variedad al desarrollo pero sin interrumpirlo, ya que no son muy difíciles.

Furia, Guerra, Muerte y... ¿dónde está Disputa, el cuarto jinete? Puede que pronto sepamos de él, como desvela Reinhard Pollice, director de desarrollo en THQ Nordic: "me atrevo a decir que *Darksiders 4* es inevitable", asevera. "Disputa es un personaje muy interesante: es un pistolero que usa dos armas, Misericordia y Redención. Su estilo de combate se diferencia mucho del de sus hermanos, por lo que dará lugar a un juego muy chulo." Que así sea, y que sirva como confirmación de que la saga *Darksiders* ha vuelto para quedarse.

8 Envidia es el primer jefe del juego. Gracias a su Talismán del Pecado, Furia podrá rastrear al resto de Pecados Capitales.

9 El Vigía es el espíritu que guía a Furia. Está encadenado a ella y le tiene un temor reverencial.

10 El látigo de Furia también le permite resolver puzles o usarlo para columpiarse a lo Indiana Jones.

11 Además de la Forma Flamígera, Furia obtendrá varias transformaciones que le darán múltiples ventajas para el combate y la exploración.

THQ NORDIC: APUESTA DE FUTURO

CONOCIDOS COMO NORDIC GAMES hasta 2016, esta compañía decidió cambiar su nombre a THQ Nordic. El motivo: la marca THQ estaba fuertemente ligada a sus licencias más importantes, y querían hacer de ella su seña de identidad de cara a futuros lanzamientos. Hemos seleccionado los cuatro títulos más prometedores que preparan estos austriacos.

AQUANOX



CON EL SOBRENOMBRE DE *Deep Descent*, la saga Aquanox regresa para ofrecernos combates bajo el mar. El escenario es un mundo apocalíptico, en el que la humanidad se ha refugiado en el fondo del océano.

BIOMUTANT



ESTE INUSUAL JUEGO DE ROL va a mezclar la acción, la exploración en mundo abierto y... ¡el kung-fu! El "prota" es un mapache guerrero, capaz de crear sus propias armas y cuyas decisiones decidirán el final del juego.

FADE TO SILENCE



EL GÉNERO DE LA SUPERVIVENCIA va a contar con un nuevo contendiente. *Fade to Silence* nos plantea un mundo helado, en el que debemos seguir con vida, consiguiendo recursos y derrotando a seres de pesadilla.

GENERATION ZERO



AVALANCHE STUDIOS, creadores de juegos como *Just Cause 3* o el inminente *Rage 2*, nos traslada a la Suecia de los años 80. En esta distopía tendremos que trabajar en equipo para luchar contra una invasión robótica.



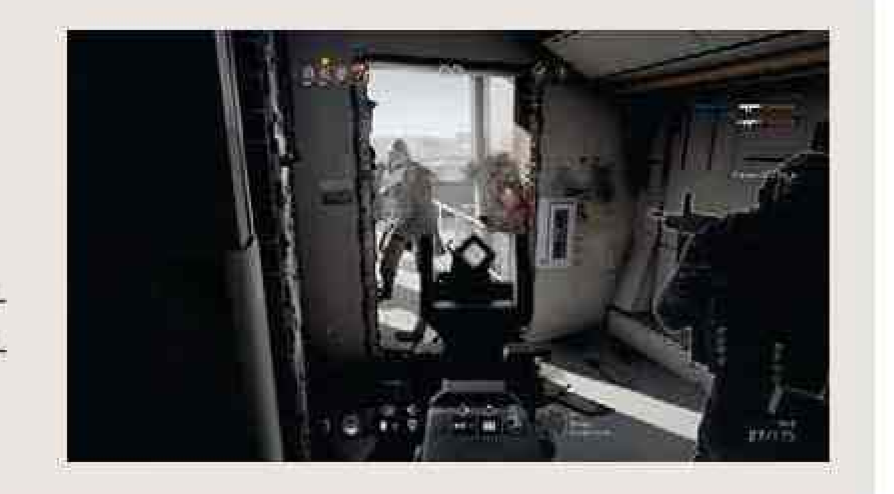
Quién te ha visto...

Si a un trailer espectacular le sucede un "downgrade" mayúsculo... se masca la tragedia. Y si a ello le sumamos una alarmante carencia de contenido en el lanzamiento, el asalto puede terminar fallando.

LO QUE ERA...

Renacido de las cenizas del cancelado *Rainbow Six: Patriots*, Ubisoft Montreal lanzó un FPS táctico con unas bases jugables bien trabajadas y un enfoque directo al multijugador competitivo. Su curva de aprendizaje, un tanto inclinada durante los primeros compases, y la exigencia de coordinarnos cual engranaje de reloj suizo con nuestros aliados convertía al juego en un suculento manjar que debía ser digerido poco a poco. La comunidad no debía tan sólo aprender a jugar: tenían que aprender a jugarlo juntos.

A estos condicionantes hay que añadir un polémico lanzamiento debido al acabado técnico y a la insuficiencia de contenido. Los comienzos de *Rainbow Six Siege* fueron difíciles y su éxito se hizo esperar.



LO QUE SE HIZO MAL

Sin ninguna duda, *Rainbow Six Siege* nos entró a todos por los ojos durante su presentación en el E3 de 2014. El trailer mostrado nos encandiló luciendo unos gráficos de infarto, una destrucción del entorno sorprendente y una fluidez de acción digna de una superproducción de Hollywood. De hecho resultó ser algo así... una película. El "downgrade" que adoleció el título en su lanzamiento fue escandaloso. Los recortes fueron evidentes, no solo a nivel visual. Aspectos como la IA de los rehenes y el ritmo de la jugabilidad mostrados en el trailer distaban mucho de la experiencia que proporcionaba la versión de lanzamiento.

Por si esto fuera poco, el juego salió a la venta muy escaso de contenido. Los apenas diez escenarios que ofrecía y la poca diversidad entre algunos de los operadores fue ampliamente criticada. En un juego carente de campaña para un solo jugador y que se centra en el multijugador online se espera encontrar variedad de modos, localizaciones, personalización... pero no fue así. Bien es cierto que sus desarrolladores prometieron ampliar el juego de forma continuada y gratuita, pero al público no le hizo mucha gracia tener que pagar un precio completo por un juego que no lo estaba.

En consecuencia, el lanzamiento de *Rainbow Six Siege* fue un tanto tortuoso. A su favor, teníamos un juego con una jugabilidad sobresaliente, con personalidad propia y que abordaba el género de una manera única. En su contra, un recorte técnico descarado y una falta de contenido preocupante. La desconfianza generada por estas decisiones de diseño hizo que al juego le costara mucho despegar. La comunidad sólo respondería ante hechos, no sólo con promesas.


TRAILER E3 / LANZAMIENTO


TRAILER E3 / LANZAMIENTO

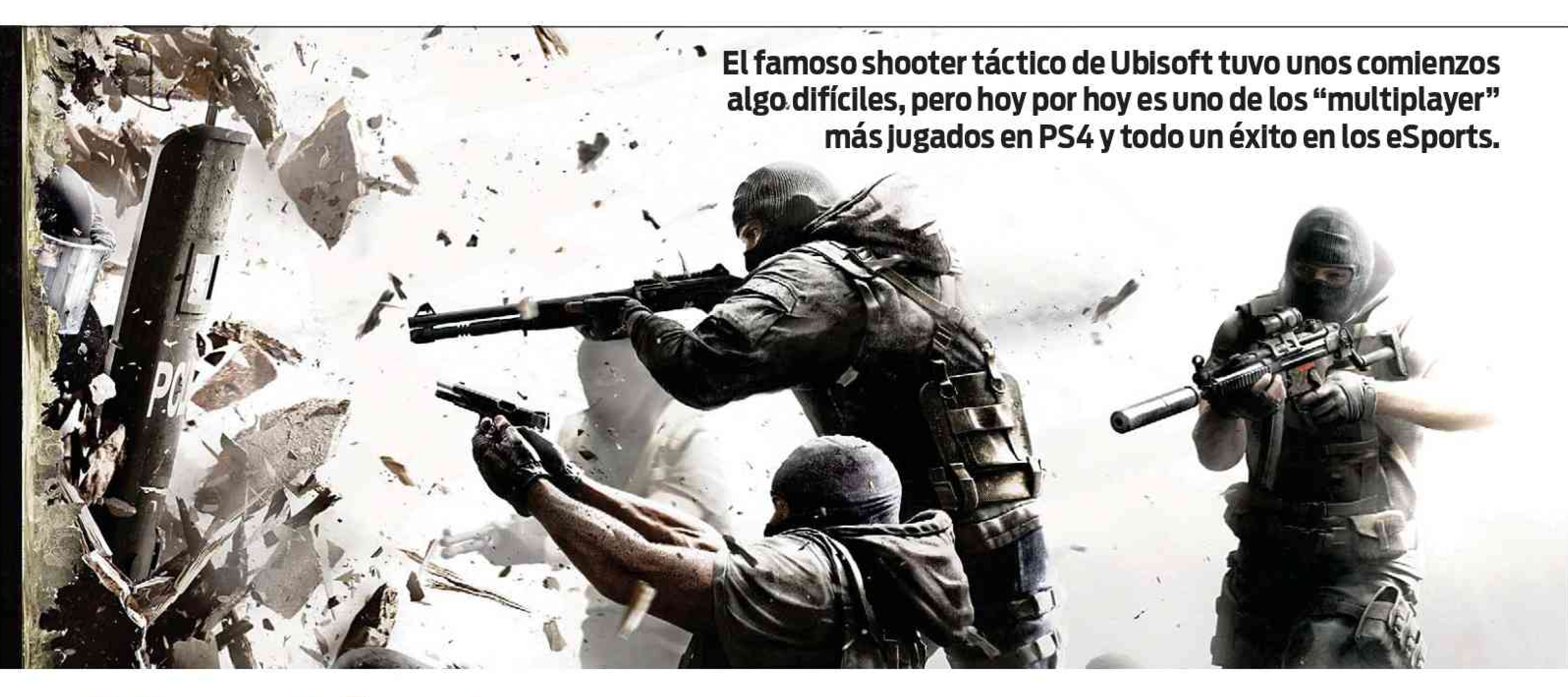
CRONOLOGÍA

14 DE DICIEMBRE 2013
***Rainbow Six: Patriots* "no funcionaba"** y tras su cancelación lo reenfocaron de cara al desarrollo de un nuevo título, *Rainbow Six Siege*.

10 DE JUNIO 2014
Ubisoft anuncia *Rainbow Six Siege*. Durante la conferencia del E3 se mostró un trailer que dejó a todo el mundo boquiabierto. El nivel visual y, sobre todo, la destrucción del entorno exhibido superaba todo lo visto en un videojuego.

21 DE DICIEMBRE 2015
***Rainbow Six Siege* sale a la venta.** Rodeado de controversia y polémica, el juego se lanza sin cumplir las expectativas que había generado. Tanto los análisis como las ventas reflejan que hay mucho que remar si se quiere revertir la situación.

FEB. A NOV. DE 2016
Expansiones de contenido del AÑO 1. Operación Hielo Negro, Operación Polvorienta, Op. Skull Rain y Op. Red Crow traen consigo muchos operadores, mapas y modos nuevos. El camino está marcado y Ubisoft lo sabe.



El famoso shooter táctico de Ubisoft tuvo unos comienzos algo difíciles, pero hoy por hoy es uno de los "multiplayer" más jugados en PS4 y todo un éxito en los eSports.

Y quién te ve

No todas las profecías se cumplen: el "efecto 2000", Nostradamus, los Mayas... En 2015 todos nos equivocamos. Afortunadamente, a *Rainbow Six Siege* le quedaba mucha vida por delante.

LO QUE ES...

» ***Rainbow Six Siege* cuenta con más de 30 millones** de jugadores y ha conseguido consolidarse como uno de los títulos multijugador más jugados en PS4. Además, su presencia en los eSports es capital, con una progresión ascendente. Así quedó patente en el Six Invitational 2018 en el que alcanzaron 320.000 espectadores convirtiéndose en la mayor competición del título hasta la fecha. Nada mal para un juego con casi tres años de vida y un lanzamiento polémico.

» **Con una temporada 3 inaugurada** hace unas semanas, que incluye dos nuevos operadores (Clash y Maverick), y una recien estrenada temporada 8 de la Pro League, Ubisoft nos está demostrando que no cesará su apoyo y que hay juego para largo.

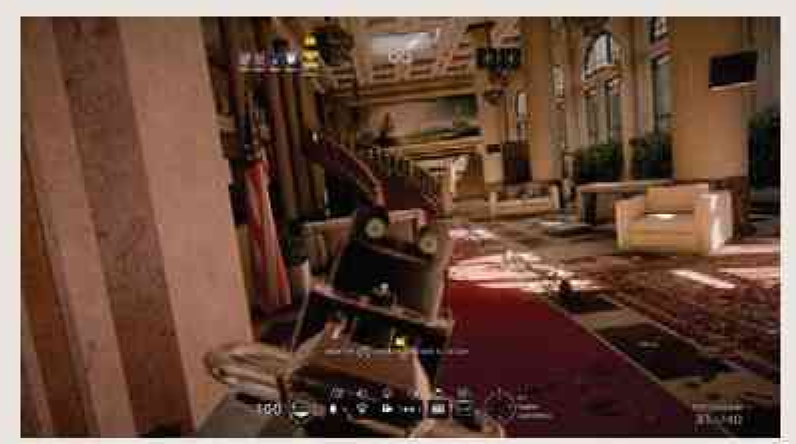


LO QUE SE HA HECHO BIEN

» **La genial estrategia de contenidos** que Ubisoft Montreal ha plasmado a lo largo de la trayectoria del juego es de admirar. Los añadidos de cada una de las temporadas no se hacen esperar y están planificados de tal manera que el jugador de *Rainbow Six Siege* disponga de nuevos retos y mecánicas sin descanso. Además todo el contenido es gratuito, con lo que no se divide a la comunidad. Algunos objetos cosméticos se pueden adquirir con dinero pero también con la divisa del juego. Gracias a esta política de expansiones y a las ofertas temporales, estamos ante un juego que a día de hoy ofrece cientos de horas de diversión y una base de usuarios enorme y en constante crecimiento.

» **Ubisoft ha sabido valorar** el potencial de la alta competición. A través de la Pro League y el Six Invitational se ha generado una base de equipos de altísimo nivel que atraen a cientos de miles de espectadores. En términos de jugabilidad, el juego de lanzamiento ya disfrutaba del pulido necesario para ocupar un sitio relevante en los eSports, pero sin un calendario pródigo en expansiones y una gran comunidad detrás no habría sido posible. El buen estado de forma del título entre el público amateur solo hace que su vertiente competitiva no cese de crecer y batir récords.

» **No ofrece el acabado técnico que prometieron,** de eso no hay duda. Lo visto en su presentación sigue estando lejos de la experiencia de juego real, pero aún así ha alcanzado el éxito. Eso nos dice algo importante: no hacía falta que nos "vendieran" *Rainbow Six Siege* de una manera superficial. Su virtud no recáe en "shaders" ni resoluciones, sino en su jugabilidad estratégica, compleja y especial que hace que brille por sí solo.

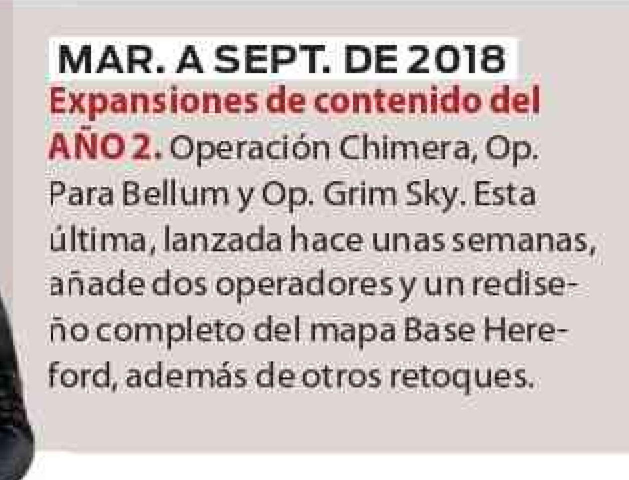




3 DE MARZO, 2016
Arranca la Rainbow Six Pro League con premios por valor de 100.000 dólares. Ubisoft pone toda la carne en el asador. A partir de este instante el compromiso y evolución del juego a nivel competitivo será crucial en su estrategia.

16 DE AGOSTO, 2016
***Rainbow Six Siege* incrementa un 40 por ciento sus jugadores activos.** Gracias a la expansión Skull Rain y su buena acogida el juego empieza a recibir jugadores nuevos a un ritmo considerable. A esto se le puede llamar ya Comunidad.

FEB. A NOV. 2017
Expansiones de contenido del AÑO 2. Operación Velvet Shell, Op. Health, Op. Blood Orchid y Op. Black Noise componen las temporadas de un año que no es más que la consolidación del título. Los records no dejan de sucederse. Esto va a más.



MAR. A SEPT. DE 2018
Expansiones de contenido del AÑO 2. Operación Chimera, Op. Para Bellum y Op. Grim Sky. Esta última, lanzada hace unas semanas, añade dos operadores y un rediseño completo del mapa Base Hereford, además de otros retoques.

JUEGO Play RECOMENDADO



Género:
AVENTURA, ROL
Desarrollador:
UBISOFT QUEBEC
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,99 €
Precio Edición Medusa:
119,99 €



JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **4K**

https://assassinscreed.ubisoft.com/game/es-es


La Antigua Grecia es escenario para la odisea que vivimos como descendiente del Rey Leónidas.

ELIGE TU PROPIA **AVENTURA** EN LA GRECIA CLÁSICA

Assassin's Creed Odyssey

Toda la Antigua Grecia está a nuestro alcance, en una odisea en la que cada una de nuestras decisiones determina cómo pasaremos a la historia.

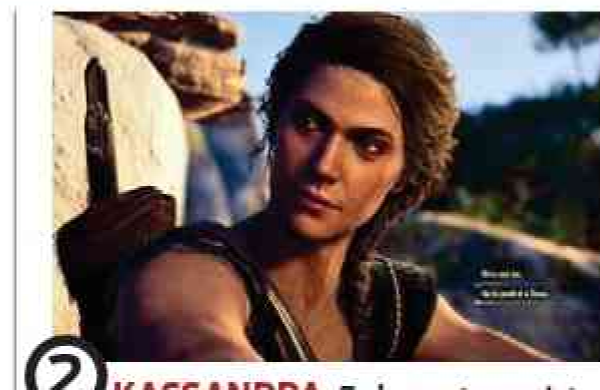
Heródoto, el padre de la Historia moderna, fue cronista de la época de esplendor de la Grecia clásica. Pero además fue testigo de una aventura épica, protagonizada por un descendiente del mismísimo Leónidas, y que cambió el mundo tal y como lo conocemos. Es la historia de Kassandra (o de Alexios), una odisea a través de las islas griegas, y cuyos momentos más importantes se definen por las decisiones que tomemos.

Esta nueva entrega de la saga *Assassin's Creed* sigue el camino marcado por *Origins*, pero multiplicando sus ambiciones. *Odyssey* es el juego más "rolero" de toda la serie, con dos protagonistas a elegir, un árbol de habilidades a desbloquear, equipamiento de todo tipo y, como gran novedad, la toma de decisiones. Aspectos como elegir una respuesta agresiva, o permitir que un enemigo salga con vida, se traducen en nuevas misiones y aspectos inéditos de la historia; pero también tiene efectos a largo plazo. Nuestros actos determinan cuál de los nueve posibles finales veremos: tal vez sea un final feliz, o uno muy trágico. A eso hay que añadir a un excelente sistema de progreso y experiencia, así como a la libertad total que se nos da para explorar, descubrir y avanzar a nuestro ritmo. La suma de todos estos factores hace que la experiencia de juego sea más personal: pasamos mucho tiempo con nuestro protagonista, somos testigos de sus logros y fracasos, y desarrollamos una afinidad hacia él. El jugador se implica a fondo, algo a lo que sin duda también contribuye la historia que está viviendo. El guión del juego

DOS **HÉROES**, UN MISMO CAMINO



① **HERMANOS.** Podemos escoger entre Alexios y Kassandra, si bien la historia será la misma para ambos. La elección no se puede cambiar.


② **KASSANDRA.** Es la protagonista canónica de *Assassin's Creed Odyssey*. Su aspecto se basa en el de la actriz griega Melissanthi Mahut.


③ **ALEXIOS.** El hermano de Kassandra es todo un conquistador, aunque podemos mantener los mismos romances con ambos sexos.



La ambientación es asombrosa, con una recreación perfecta de los templos de la época, las ropas, los monumentos... Alucinante.



El Culto de Kosmos y los artefactos de la Primera Civilización son una de las partes mas emocionantes del juego. ¡No confíes en ellos!



Las conquistas son batallas entre espartanos y atenienses, en las que nuestro apoyo es decisivo.





Gracias a su ambientación, el guión y todo el contenido del juego, explorar la Grecia clásica es una experiencia única.

está repleto de momentos tanto épicos como emotivos, y que supone uno de los mejores argumentos que hayamos disfrutado en toda la saga.

La cantidad de contenido del juego es brutal. A la historia principal se unen batallas de conquista, retos de caza, desafíos de lucha, fortalezas que asaltar, cuevas con tesoros ocultos, batallas navales... Mucho que hacer y todo muy divertido. O casi. Resulta decepcionante que, en pleno 2018, una entrega de *Assassin's Creed* siga ofreciendo misiones secundarias de relleno. Entendemos que quieran ofrecernos la mayor cantidad posible de cosas que hacer; pero es que existen misiones que son, literalmente, hacer recados, tan simples como llevar un objeto a un personaje. Son el único punto discutible de *Odyssey*, e incluso las pasamos por alto porque incluso la misión más anodina tiene una perfecta ambientación. Ubisoft Quebec ha conseguido crear el *Assassin's Creed* más espectacular y bello de toda la saga: es una auténtica gozada explorar las islas griegas, surcar el Mar Egeo, pasear por pueblos tan acogedores o contemplar las maravillas de la arquitectura clásica. La ambientación no se queda atrás, y salta a la vista el esfuerzo del estudio en documentación e investigación. El resultado es una recreación fidedigna de la Grecia clásica, sus pueblos y sus hábitos. *Odyssey* hace honor a su nombre: es una auténtica odisea, en la que hay tantas cosas por vivir como por contemplar y explorar. Es la auténtica esencia de *Assassin's Creed*: nos sumerge en una época asombrosa.



Los cazarrecompensas nos dan caza por todo el juego si hemos sido "malos" y el enemigo ha puesto precio a nuestra cabeza.



Nuestras decisiones y actos afectan no sólo a las misiones que se desbloquean, sino al final que veamos. ¡Y hay nueve distintos!

» TODO UN MUNDO DE RETOS POR DESCUBRIR

Además de la historia principal, *Assassin's Creed Odyssey* ofrece una cantidad ingente de desafíos, retos y objetivos secundarios: desde escalar posiciones en el ránking de mercenarios, a encontrar tesoros ocultos, librar batallas navales y hasta dar caza a los animales más fieros de toda Grecia.



TESOROS. Cavernas, restos de naufragios, templos subterráneos... si exploramos podemos encontrar todo tipo de riquezas.



NAVEGACIÓN. Podemos reclutar marinos y comprar mejoras para hacer de la Adrestia la nave más temible de todo el Egeo.



CAZA. Las criaturas legendarias son bestias mucho más duras de lo normal. Acabar con ellas requiere tener un nivel elevado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Descubrir y explorar el mundo griego. Su argumento. La ambientación es increíble.

» LO PEOR

Tiene misiones "de relleno" y recados. Las interrupciones por tiempos de carga.

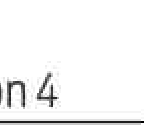
Te gustará + que... ASSASSIN'S CREED: ORIGINS



Te gustará − que... THE WITCHER III



92	**» GRÁFICOS** Enorme nivel de detalle, escenarios espectaculares y gran modelado.
91	**» SONIDO** El excelente doblaje, con música épica y preciosas melodías griegas.
90	**» DIVERSIÓN** La historia te encantará, tanto como explorar y disfrutar sus retos.
94	**» DURACIÓN** Una cantidad enorme de contenido, que supera con creces las 100 horas.
NOTA 93	*Odyssey* no es sólo una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.



JUEGO Play RECOMENDADO



3

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **EA SPORTS**
Editor: **EA GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Champions Edition: **89,95 €**


JUGADORES 1

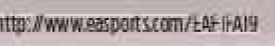

JUG. ONLINE 2-22


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P



http://www.easports.com/EAFIFA19



Los amantes del fútbol ya pueden deleitarse con el nuevo rey de los terrenos de juego.

FÚTBOL EN SU ESTADO **MÁS PURO**

FIFA 19

Una temporada más, EA Sports nos trae la mejor interpretación posible del deporte rey. Un simulador tan completo como tremendamente realista.

Resulta casi imposible realizar innovaciones drásticas en las sagas anuales, como es el caso de *FIFA*. Eso es un hecho constatado. Pero por lo menos se agradece que, cada cierto tiempo, se añadan novedades interesantes a su sistema de juego, que es precisamente lo que ha ocurrido con esta nueva entrega.

La incorporación más importante (al menos para nosotros) tiene que ver con la adición de la Champions League, la competición más espectacular y prestigiosa de clubes del mundo. Un torneo que ha sido reproducido con todo lujo de detalles y que, además, es posible configurar a nuestro gusto. Una innovación más que llamativa que ha sido acompañada por otras dos competiciones oficiales internacionales más como son la Europa League y, también, la Supercopa de Europa. Y si a esto le sumamos las modalidades ya tradicionales (y abundantes) de la saga como el modo online, partidos de exhibición, ligas internacionales o el Ultimate Team, más alguna que otra inédita como Supervivencia o Primero en Marcar, nos encontramos probablemente con la entrega más completa de *FIFA* hasta la fecha. Pero las novedades integradas en esta edición no se quedan sólo en eso, ya que cuando saltamos al terreno de juego también experimentamos cambios y mejoras jugables muy evidentes. Una de las más destacadas tiene que ver

TRES **NUEVAS Y APASIONANTES** COMPETICIONES



① **LA CHAMPIONS LEAGUE** llega por la puerta grande a *FIFA 19*, torneo que ha sido representado con todo lujo de detalles. ¡La gloria os espera!



② **LA EUROPA LEAGUE** tampoco ha querido perderse la ocasión de figurar en esta nueva entrega. Una competición fielmente recreada.



③ **LA SUPERCOPA DE EUROPA** no goza de tanto peso, ni mucho menos, pero dado que los equipos españoles casi siempre la disputan, tiene interés.



■ **El fútbol femenino** (selecciones internacionales) vuelve a tener presencia en *FIFA 19*, un detalle que muchos agradecemos.



■ **Una vez más el Ultimate Team** se convierte en uno de los modos de juego más interesantes: ¡crea a tu equipo de ensueño!



■ **La ambientación** en cada partido es sublime: la iluminación el fervor de los aficionados y sus cánticos...



Esta nueva entrega de *FIFA* resulta más realista que nunca y también más completa: es fútbol total.

con los disparos y remates a puerta. En esta ocasión, para golpear con mayor precisión al balón es necesario pulsar dos veces el botón de disparo... pero no seguidas. La primera debemos hacerlo en el momento que deseamos iniciar el armado de la pierna del jugador para golpear a la pelota, mientras que la segunda pulsación (y más importante) es necesario efectuarla justo en el momento del impacto con el balón. Requiere de cierta práctica, pero si se domina este sistema (que es opcional) nos posibilita marcar con relativa sencillez (demasiada incluso) con los jugadores "top". También se ha ajustado un tanto el ritmo de los partidos, los cuales transcurren de manera algo más lenta en esta ocasión en relación a lo plasmado en la pasada entrega. La física y la inercia de los jugadores también ha sido reajustada, a lo que se suma el movimiento y el "peso" del balón, el cual se muestra más realista que nunca.

Innovaciones de gran calado que vienen acompañadas de otros detalles jugables menores pero también significativos como las nuevas interfaces y pantallas de menú, la implementación de nuevas animaciones y celebraciones para los futbolistas, gráficos retocados (aunque no demasiado), una nueva banda sonora licenciada, la nueva historia relatada en el modo El Camino... Un cúmulo de ajustes y mejoras que, en su conjunto, perfilan un simulador de fútbol delicioso y completísimo. No supone una revolución para la saga, pero *FIFA 19* es un sobresaliente representante del fútbol virtual.



■ **El parecido físico** que muestran los jugadores más importantes del mundo con sus homólogos reales es imponente. ¡Observad!



■ **Alex Hunter** vuelve a protagonizar una historia apasionante que lleva por nombre El Camino: Campeones. No os la perdáis...

» VARIAS NOVEDADES JUGABLES DESTACADAS

Más allá de introducir innovaciones muy importantes ligadas a las modalidades y opciones de juego (como la Champions League o la nueva historia de Alex Hunter), *FIFA 19* nos ofrece retoques vinculados a su jugabilidad. Y de todos ellos, estos son los que más se dejan notar en los partidos.



LOS DISPAROS A PUERTA pueden ser ejecutados con un nuevo sistema de golpeo que requiere de un buen timing.



LA INERCIA DE LOS JUGADORES se ha visto revisada, así como la física del balón. Ambos resultan mucho más realistas.



EL RITMO DE LOS PARTIDOS es algo más pausado que el que disfrutamos en la pasada entrega. Nos parece todo un acierto.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La llegada de la Champions League. Ajustes jugables significativos. Gran ambientación.

» LO PEOR

Los micropagos siguen teniendo mucha presencia en el modo Ultimate Team.

Te gustará + que... PES 2019

Te gustará + que... FIFA 18

90	**» GRÁFICOS** Sin grandes cambios, siguen siendo muy realistas y detallados.
91	**» SONIDO** Comentarios acertados, banda sonora licenciada y buenos efectos.
93	**» DIVERSIÓN** Aún más equilibrados, los partidos son más realistas que nunca.
95	**» DURACIÓN** La Champions League es una gran adición a un título completísimo.
NOTA 93	**Con las novedades tan importantes que presenta esta entrega, *FIFA 19* vuelve a convertirse en el rey del fútbol.**





Género: **LUCHA**
Desarrollador: **BANDAI NAMCO**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **19 DE OCTUBRE**
Precio: **69,99 €**
Precio Silver Edition: **149,99 €**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **2**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**



https://es.bandainamcoent.eu



Esta sexta entrega es una auténtica celebración del 20º aniversario de la saga.

EL **GUERRERO PRÓDIGO** REGRESA PARA QUEDARSE

SoulCalibur VI

Tras seis años desde la última entrega numerada, Bandai Namco devuelve la saga al lugar del que procede: el olimpo de la lucha.

La mítica batalla por las dos espadas legendarias, con veinte años a la espalda, llega cargada de novedades y con una clara intención de retornar a la gloria y esplendor de tiempos pasados. La puesta a punto no es sólo visual, sino que afecta tanto a la jugabilidad como los modos de juegos que ofrece. Después de algunas entregas irregulares, la propia Bandai Namco sabe que posiblemente ésta puede ser la última oportunidad para revivir *SoulCalibur*.

"El alma es un vaso que sólo se llena con eternidad". Conscientes de ello, los desarrolladores se han asegurado de proporcionar una experiencia profunda y variada que nos brinda horas y horas de lucha encarnizada. Uno de los principales causantes de esto es el nuevo modo Balanza del Alma. En él emprendemos una aventura con tintes RPG alrededor del mundo con un personaje creado por nosotros mismos. Una manera de conocer la leyenda de las espadas malditas inédita en la saga, que derrocha ambición y originalidad de principio a fin. Además, el juego cuenta con el tradicional modo Historia, Crónica de Almas, en el que viviremos la odisea de los más de veinte luchadores que forman el elenco a través de una trama principal y una subtrama centrada en cada uno de ellos. A esto hay que sumar el modo Batalla, enfocado en los combates PVE y PVP local, y el modo Red, que por supuesto nos permite competir Online contra jugadores de todo el mundo.
Hablando ya de jugabilidad, *SoulCalibur VI* mantiene la fluidez y espectacularidad como seña de

CREA TU PROPIO LUCHADOR



① **RAZA.** Elige entre dieciseis razas diferentes. Desde humanos a colosos, autómatas, darksiders, lizardmans, almas perdidas, metamorfoseadores...



② **ESTILO DE LUCHA.** Selecciona el estilo de lucha que más se adapte a tu forma de jugar. Cada uno de ellos está basado en un personaje del elenco.



③ **APARIENCIA.** Hay una gran variedad de equipamiento con los que podrás personalizarlos. Desde lo más épico a lo más ridículo. Tú eliges.



El modo Historia mejora ampliamente a su antecesor. Está narrado a traves de bellas ilustraciones y alguna cinemática.



El detalle y expresividad de los personajes durante los combates es genial. Estan más vivos que nunca. Hasta que mueren, claro.



Los Critical Edges son aún más vistosos e impactantes. Ten listo el botón Share de tu mando.



La puesta a punto no es sólo visual, sino que afecta tanto a la jugabilidad como a los modos de juego que ofrece.

identidad pero no tiene reparos en implementar novedades que dotan a los combates de una mayor profundidad. A los conocidos Critical Edges, ataques devastadores que podemos realizar cuando la carga de alma está completa, se suman los Reversal Edge. Cuando se ejecutan con éxito dan lugar a una secuencia en cámara lenta en la que se activa una mecánica al estilo piedra, papel o tijera. Este sistema hace el juego más accesible para jugadores novatos que aún no estén familiarizados con el Guard Impact (contraataque tradicional de la saga). También vuelve el Soul Charge, que permite al jugador fortalecer a su personaje durante un tiempo limitado. En contraposición a los Critical Edge, que se ejecutan con un solo botón, tenemos como novedad los Lethal Hits. Una técnica compleja para jugadores avanzados, única para cada personaje, que desata un ataque tan potente que es capaz de romper la armadura y vestimenta de nuestro oponente.

La belleza no está en los ojos del que mira, sino en la fuerza bruta que proporciona el Unreal Engine 4. Tanto el detalle de los modelados como la exuberancia de los efectos y partículas llevan la franquicia a un nuevo nivel. Además, la variedad y diseño de escenarios es más que notable aunque se echa en falta una mayor nitidez visual, sobre todo en los elementos lejanos, e interacción con el entorno. Estamos ante un *SoulCalibur* tan divertido como siempre pero mucho más bello y muchísimo más largo. Qué más se puede pedir.



El cameo de Geralt no es anecdótico o superficial. Resulta un personaje tan atractivo y competitivo como los demás.



El elenco de luchadores es amplio y variado. Además se irán añadiendo más mediante DLC. La primera en llegar será Tira.

NUEVO MODO: BALANZA DEL ALMA

La mayor novedad para la saga y un guiño de complicidad para el jugador que quiera una experiencia en solitario profunda y original. Los combates se ven complementados con mecánicas de subida de nivel, compra de armas y objetos e incluso toma de decisiones que afectan a la narrativa.



TU AVENTURA. Un vasto mundo se abre ante ti, lleno de encuentros, comercios y enemigos contra los que combatir.



PREPÁRATE. Antes de una contienda elige bien tu arma y no tengas el el estómago vacío. En serio, el té verde no está de más.



LUCHA. Aún con todo, los combates siguen siendo el centro de la jugabilidad. Estos nos proporcionan nivel y recompensas.

VALORACIÓN

LO MEJOR

La gran cantidad de contenido y su puesta en escena son sus mejores virtudes.

LO PEOR

Aún siendo visualmente notable, algunos aspectos deslucen el conjunto.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



86	**GRÁFICOS** Robustos y vistosos. Los escenarios, aunque correctos, no están al nivel.
80	**SONIDO** Melodías nostálgicas bien elaboradas pero demasiado repetitivas.
87	**DIVERSIÓN** Accesible, impactante e indudablemente adictivo... es *SoulCalibur*.
88	**DURACIÓN** Su mayor virtud. Si te gusta la fórmula tienes juego para rato.
NOTA 87	El regreso de una gran saga tiene que hacerse con cariño, ambición, atrevimiento y contundencia. Dicho y hecho.

EXCLUSIVO PlayStation VR

JUEGO Play RECOMENDADO



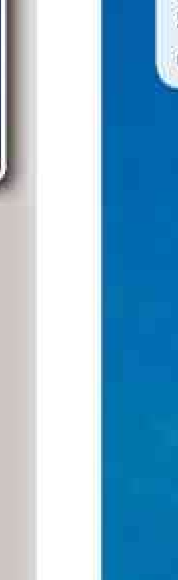


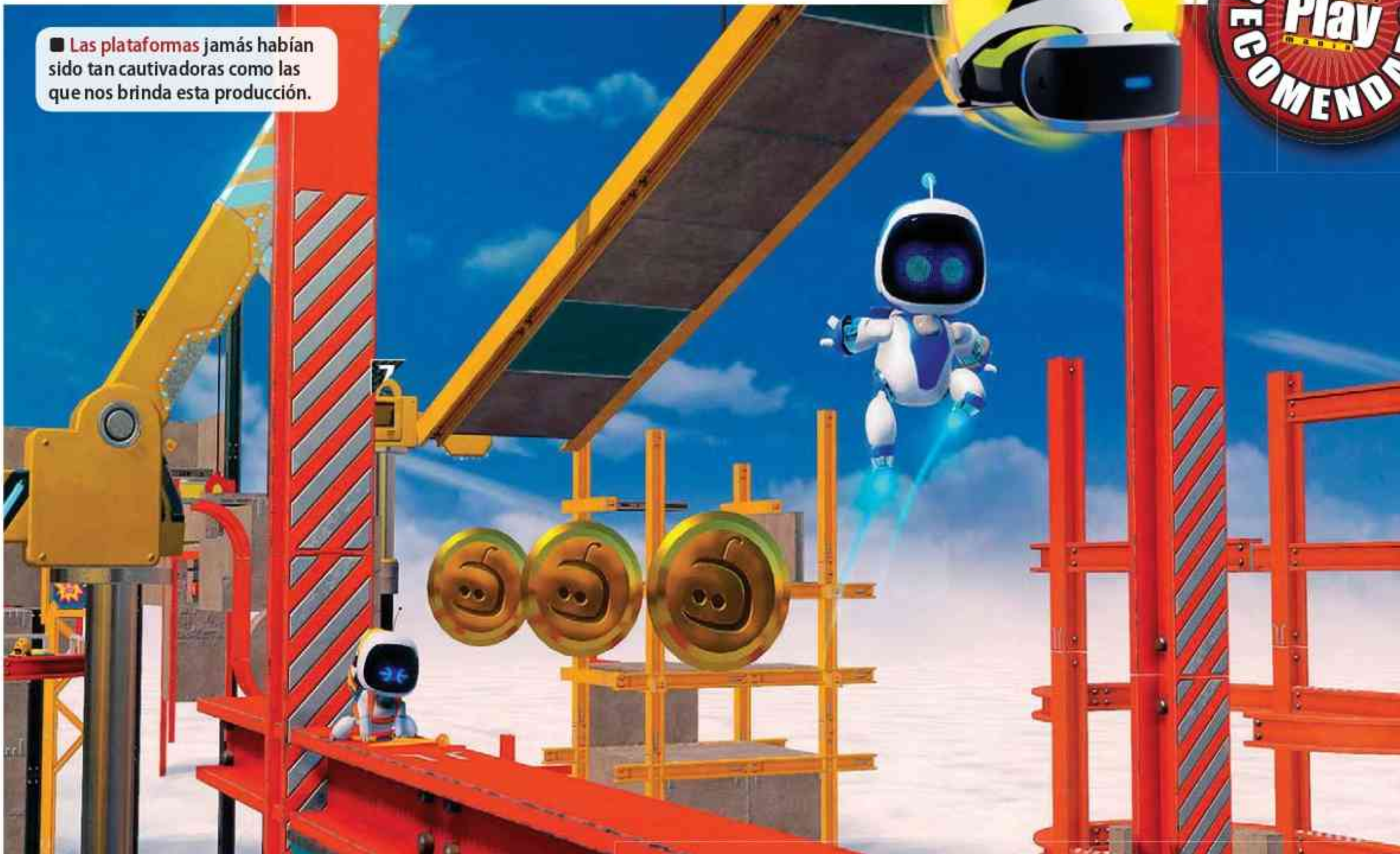

Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **JAPAN STUDIO**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**




JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: -
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: -
BLU-RAY: SÍ	RESOLUCIÓN: 1080 P

http://www.playstation.com/es-es/games/astro-bot-rescue-mission-ps4





Las plataformas jamás habían sido tan cautivadoras como las que nos brinda esta producción.

LAS **PLATAFORMAS** 3D MÁS CAUTIVADORAS

Astro Bot: Rescue Mission

PlayStation VR recibe de manera exclusiva uno de los mejores juegos de plataformas 3D de la temporada. ¡Es una maravilla!

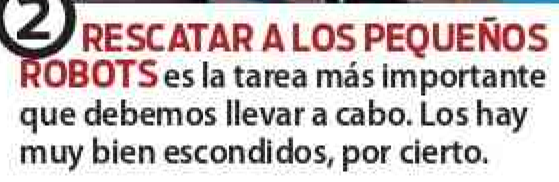
Han tenido que pasar muchos años para que, por fin, las aventuras plataformeras vuelvan a gozar de cierto protagonismo. Un género que cada vez gana más fuerza y que nos sorprende con producciones como ésta que lleva el sello de Japan Studio, toda una garantía de calidad. Un título desarrollado en exclusiva para el dispositivo de realidad virtual PlayStation VR que, desde ya, se convierte en uno de los mejores juegos jamás diseñados para dicho periférico.

Tomando el control de un pequeño robot, Astro Bot, debemos recorrer 26 niveles distintos llenos de enemigos, trampas y secciones plataformeras que obstaculizan nuestro camino hacia la salida de cada fase. Una propuesta básica a la que se unen un buen número de otros elementos y que dotan a la jugabilidad de una variedad y riqueza considerables. Para empezar, mientras recorremos los escenarios 3D debemos recopilar monedas y, más importante aún, dar con el paradero de ocho de nuestros compañeros. Estos pequeños robots suelen encontrarse en lugares escondidos y no demasiado accesibles, por lo que la exploración de los entornos se convierte en una de nuestras tareas primordiales a llevar a cabo. Por otra parte, en determinadas ocasiones es necesario interactuar con ciertos objetos localizados en los decorados para poder habilitar nuevas rutas y poder avanzar. Y por si fuera poco, al final de cada uno de los mundos (hay 5 distintos) nos espera una batalla contra un jefe final, combates que sin

LA DURA VIDA DE UN **PEQUEÑO ROBOT**







1 **LAS SECCIONES DE PLATAFORMAS** no suelen ser muy complicadas, pero conforman la columna vertebral del título.

2 **RESCATAR A LOS PEQUEÑOS ROBOTS** es la tarea más importante que debemos llevar a cabo. Los hay muy bien escondidos, por cierto.

3 **LOS JEFES FINALES** también tienen su hueco. Hay uno diferente esperándonos en cada mundo, y todos poseen sus propias mecánicas.



■ La simpatía y el sentido del humor que rezuma esta aventura pocas veces nos los hemos encontrado en título alguno de PSVR.



■ La variedad que se muestra en cada una de las 26 fases es magnífica. No hay dos niveles iguales, os lo podemos garantizar.



■ La dirección artística que ostenta esta aventura es tan colorida como preciosista.





Adéntrate en una aventura de plataformas 3D sensacional, única y cautivadora: la mejor de la temporada.

ser grandiosos, resultan entretenidos. Pero lo mejor que posee esta producción tiene que ver con la forma en la que ha sido ejecutada la fórmula de juego, la cual no ha podido ser más acertada. Y eso se debe a diversos factores, comenzando por el gran sistema de control que ha sido integrado.

Guiar a Astro Bot por los escenarios es un auténtico placer. Saltar y planear durante unos segundos por el aire, pelear, desplazarnos sobre vigas y demás acciones se ejecutan con total precisión y sencillez. Y mientras lo hacemos, nos deleitamos con unas animaciones excelentes tanto para el protagonista como para el resto de los personajes que se dan cita en cada nivel. Y tampoco debemos olvidarnos del fantástico sentido del humor y las toneladas de simpatía que derrocha esta producción, siendo uno de esos escasos juegos capaces de atraer por igual a un amplio grupo de usuarios. Por todo esto, *Astro Bot: Rescue Mission* se convierte en uno de los títulos más imprescindibles de todos los que posee el catálogo de PSVR. Una obra a la que resulta complicado echarle algo en cara... si bien también ostenta algún que otro pequeño defecto. El principal tiene que ver con la duración, dado que si no queremos completar el título al 100% (incluyendo los niveles de desafío) apenas da para unas tres o cuatro horas. Y, ya que estamos, un mayor nivel de dificultad (o, mejor, poder elegir entre varios de ellos) le hubiera sentado de maravilla. Pero, reiteramos, a pesar de eso se trata de un juego maravilloso y divertido.



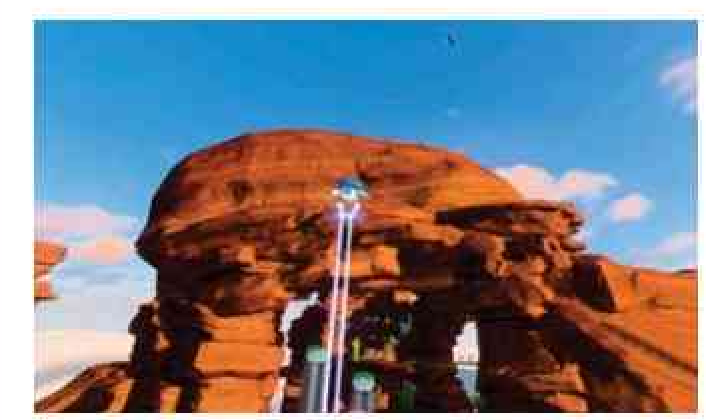
■ Los camaleones que se ocultan en los fondos (uno por nivel) nos permiten habilitar fases especiales más desafiantes de lo normal.



■ El interior de la nave del protagonista encierra un montón de diversión... y algún que otro minijuego que podemos disfrutar.

» LOS RECURSOS DE ASTRO BOT

A pesar de su alegre apariencia y de su reducido tamaño, el protagonista de esta aventura plataformera no es un ser tan débil e indefenso como pudiera parecer. Para llevar a cabo su misión, el pequeño robot posee alguna que otra habilidad especial que debemos exprimir al máximo.



LOS PROPULSORES que Astro Bot tiene en sus pies le permiten mantenerse en el aire durante unos instantes tras un salto.



SIN SER BRUCE LEE, nuestro mini robot es capaz de despachar a los monstruos que salen a su paso empleando sus puños.



USAR DETERMINADOS GADGETS que podemos ir recolectando es vital para poder avanzar en algunas ocasiones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La jugabilidad atrapa desde el primer instante. Sensacional recreación artística y sonora.

» LO PEOR
Echamos de menos una mayor cantidad de fases y un nivel de desafío más exigente.

Te gustará + que... POP UP PILGRIMS



Te gustará + que... MOSS



91	**» GRÁFICOS** Muy alegres y coloridos. Las animaciones de Astro Bot son excelentes.
85	**» SONIDO** Melodías muy apropiadas y efectos especiales bastante conseguidos.
92	**» DIVERSIÓN** Uno de los mejores juegos de su estilo de lo que va de temporada.
82	**» DURACIÓN** Sin ser un título corto, podría haber incluido algún nivel adicional.
NOTA 90	PlayStation VR recibe de manera exclusiva una de las sorpresas de la temporada: plataformas 3D sensacionales.

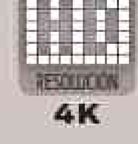


Género: **LUCHA**
Desarrollador: **YUKE'S/VISUAL CONCEPTS**
Editor: **2K SPORTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Edición Digital Deluxe: **99,99 €**

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **2-8**

TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **4K**

https://wwe.2k.com/



■ **Leyendas de todas las épocas** de la WWE participan en una entrega repleta de contenido y mejoras.

LA SERIE VUELVE **POR LA PUERTA GRANDE**

WWE 2K19

Yuke's y Visual Concepts unen fuerzas de nuevo, y lo hacen para ofrecernos la entrega más ambiciosa y completa de toda la serie *WWE 2K*.

Con un ritmo de una entrega anual, cabría pensar que no había mucho espacio para la novedad entre este *WWE 2K19* y el juego del año pasado... ¡Y sería un error! Este nuevo título incorpora una cantidad brutal de contenido, un buen montón de novedades y, lo más importante, subsana los errores que empañaron el recorrido de su predecesor.

A los fans de la saga no les convenció que *WWE 2K18* tuviese una jugabilidad más cercana a la simulación realista, "sacrificando" la diversión que se espera en un juego de la saga. 2K Sports ha tomado buena nota de las quejas, apostando por un control mucho más fluido y divertido. Enlazar llaves y golpes es ahora muy intuitivo, y además ofrece libertad al jugador para "amoldarse" y desarrollar su propio estilo de combate. Se mantiene el sistema de Reversals o "contragolpes" para cancelar llaves, así como los minijuegos de las sumisiones (o "Pins"). Aun así, sería deseable una revisión de este tipo de llaves: a pesar de ser un rasgo característico de la saga, no deja de ser frustrante que un combate pueda darse la vuelta tan solo por fallar en pulsar los botones indicados en pantalla. Un mal menor dentro de un juego que hará las delicias de los fans: casi 200 luchadores, con un catálogo que va desde las viejas glorias hasta los campeones actuales: André el Gigante, Ric Flair, Batista, Cena, AJ Styles, Stephanie McMahon, Paige... En el improba-

» LA **MAGIA** DE LA **WWE** EN ESTADO PURO



① **GLAMOUR.** Todos los luchadores tienen sus entradas características, pero además podemos crear una a nuestro gusto con el editor del juego.



② **LOS "PIQUES".** "Vacilar" al rival forma parte del ADN de la WWE. En el juego ganamos puntos si creamos un discurso con las réplicas adecuadas.



③ **LEYENDAS.** El juego incluye infinidad de combates históricos, e incluso les añade filtros visuales para darles una estética "de la época".



André el Gigante contra Batista: un combate imposible, pero no para el impresionante catálogo de casi 200 luchadores del juego.



Estrellas como Triple H aparecen en el Modo Carrera, en el que nos abrimos paso desde los combates clandestinos hasta la WWE.



Las Venganzas incluyen golpes ilegales, como escupir niebla venenosa o dar golpes bajos.





***WWE 2K19* corrige los errores de su predecesor, además de ofrecer una cantidad brutal de contenido.**

ble caso de que no encuentres a tu luchador favorito, puedes crear uno a medida, gracias al minucioso editor del juego. Con él podemos competir en infinidad de modos, incluyendo las aplaudidas Torres, que ahora incorporan retos online y desafíos temáticos. Pero donde mejor se disfrutan nuestras creaciones es en el modo Carrera, con sus propias secuencias y diálogos, y prácticamente la única modalidad del juego donde podemos disfrutar de las voces de las estrellas de la WWE.

Con tanto contenido es muy difícil elegir un modo, pero nos quedaríamos con Showcase. Esta modalidad regresa para contar la historia de Daniel Bryan, un luchador que ha vivido en primera persona los éxitos y sinsabores de la WWE. Pese a ser un modo corto, Showcase está hecho con mucho "mimo", siendo junto con Carrera los modos más brillantes para un jugador. Si lo vuestro es el multijugador, *WWE 2K19* también cumple con creces, tanto en partidas online como locales, de hasta ocho jugadores a la vez. En estos combates es donde realmente destaca el sistema de control, incluyendo las "Venganzas". Esta novedad se basa ataques especiales y maniobras ilegales como usar puños americanos (¡que no os vea el árbitro!). Es necesario señalar que el juego incluye microtransacciones, con "sobres" al estilo de otros juegos deportivos; pero podéis estar tranquilos: *WWE 2K19* proporciona grandes cantidades de premios, regalos y dinero virtual (denominado VC), por lo que no tendréis que gastaros ni un céntimo.



Las divas son más espectaculares que nunca, pero es una gran omisión que el Modo Carrera no permita usar personaje femenino.



El Editor nos permite crear una estrella del ring con el aspecto que queramos, para equiparla con toda clase de atuendos y accesorios.

DANIEL BRYAN, EL HÉROE INESPERADO

El modo Showcase regresa en esta entrega, centrándose en la carrera de Daniel Bryan. Su historia, marcada por los triunfos, las derrotas y la superación, es perfecta para Showcase. Además de conocer cómo llegó a la cima de la WWE, participamos en los combates más importantes de su vida.



CADA COMBATE tiene varios objetivos y no siempre desembocan en victoria, como su pelea en 2003 contra John Cena.



DESDE SUS INICIOS como American Dragon hasta peleas como la de Triple H: Showcase recorre toda la carrera de Bryan.



EL PROPIO DANIEL nos cuenta su historia entre combate y combate. Es un excelente narrador, tan divertido como tierno.

VALORACIÓN

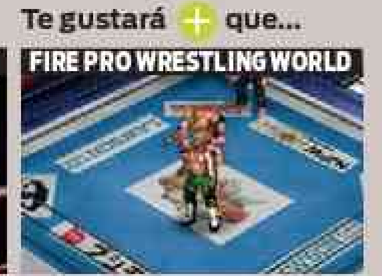
LO MEJOR
El control es ahora ágil y fluido. Contenido casi infinito. El Showcase de Daniel Bryan.

LO PEOR
Las Sumisiones, a veces injustas. No hay Mi Carrera con chicas. El motor está anticuado.

Te gustará + que... WWE 2K18



Te gustará + que... FIRE PRO WRESTLING WORLD



81	**GRÁFICOS** Buen modelado de los luchadores, pero el motor ya no da más de sí.
78	**SONIDO** Comentarios en inglés y varias canciones. Pena de luchadores mudos...
84	**DIVERSIÓN** Todo tipo de retos, un buen control y combates repletos de "piques".
91	**DURACIÓN** Contenido casi inabarcable, tanto en solitario como en multijugador.
NOTA 85	La saga necesita dar un gran "salto" visual y jugable, pero esta entrega corrige sus errores y ofrece contenido sin límites.





Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE - · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS / JAPONÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://lostparadise.sega.com/



Vive una aventura de acción en plan *Yakuza* basada en la obra *El Puño de la Estrella del Norte.*

¡SIENTE LA FURIA DESTRUCTORA DE **KENSHIRO**!

Fist of the North Star: Lost Paradise

La legendaria obra manganime de Buronson y Tetsuo Hara se ha transformado en una aventura en tercera persona bastante variada, extensa y fiel a la creación original.

El manganime *El Puño de la Estrella del Norte* es uno de los más aclamados y queridos por parte de los entusiastas de este tipo de producciones. Por desgracia, no han sido muchos los títulos que hemos podido disfrutar basados en la odisea de Kenshiro, siendo precisamente *Lost Paradise* el estreno de dicha franquicia en PS4.

Venganza, justicia y valentía son los valores principales que conforman la personalidad del protagonista, el citado Kenshiro. Un tipo cuya misión principal es buscar a su amada Yuria, si bien a dicho objetivo principal van sumándose multitud de tareas adicionales (¡unas 80!) a medida que progresamos en esta aventura. Eso es, porque lejos de tratarse de un título de acción puro o un "hack´n slash" como sucedió en sus últimas andanzas en formato videojuego, Sega ha querido dotar a esta obra de una jugabilidad muy cercana a la integrada en la famosa y adorada serie *Yakuza*. Un objetivo muy ambicioso que ha dado como resultado un título bastante notable pero que, también, podría haber dado más de sí en diversos aspectos. Si por algo destaca esta producción (más allá de su absoluta fidelidad con la serie original) es por gozar de una mecánica de juego muy variada que se hace muy entretenida. Para empezar tenemos la ciudad de Edén, que viene a ser el escenario principal que acoge esta producción (aunque no es el único). Un lugar que, una vez superados los primeros capítulos, podemos explorar con absoluta libertad y visitar su bazar, bares, el casino o, lo mejor de todo, ¡su centro de recreativos!: clásicos de Sega como *OutRun* o *Space Harrier* están esperándonos.

EN BUSCA DE **YURIA**... ¡HAY MUCHO POR HACER!



1 **EXPLORAR LOS ESCENARIOS** es una de las tareas fundamentales que es necesario realizar, pudiendo interactuar con muchos personajes.



2 **LOS MINIJUEGOS** están muy presentes, pudiendo tomar partido en una buena suma de ellos. ¡Y los hay realmente entretenidos, como éste!



3 **LAS PELEAS**, como era de esperar, son el ingrediente principal de esta producción. Unas batallas que resultan vistosas y espectaculares.



Sin ser un prodigio técnico, la ambientación post apocalíptica está bastante conseguida, como sucedía en la creación original.



Los diálogos con decenas de secundarios nos permiten obtener información, habilitar misiones adicionales... pero están en inglés.



Adversarios tan formidables como el que tenéis aquí nos esperan... ¡con muchas ganas!





Kenshiro se adentra en una aventura de ambientación post apocalíptica variada y repleta de acción y peleas.

Más importancia si cabe adquieren los combates. Durante la aventura es necesario lidiar con bandas de rufianes de todo tipo. Y para acabar con ellos gozamos de un sistema de combate muy completo que incluye, al margen de los clásicos combos y demás, la posibilidad de poder ejecutar movimientos finales. ¡Preparaos para contemplar cómo los rivales explotan ante nosotros constantemente!

Estos enfrentamientos entretienen de inicio, de eso no hay duda, pero a la larga es verdad que acaban resultando un tanto reiterativos. Por fortuna la aventura todavía nos brinda más posibilidades, como poder participar en carreras de coches, dialogar (en inglés, por desgracia) con decenas de personajes, ir mejorando progresivamente las aptitudes del protagonista... Un cúmulo de variantes que otorgan a esta producción una variedad más que plausible, si bien es verdad que muchos de los objetivos y misiones que es necesario materializar resultan un tanto sosas. Donde no le pueden poner un sólo "pero" al título es en todo lo relacionado con su ambientación y, sobre todo, la fidelidad que guarda con respecto a la obra manganime original. Tanto Ken como el resto de los personajes principales gozan de un modelado ejemplar, mientras que la ciudad de Edén rezuma ese aire post apocalíptico tan característico de la saga. El apartado sonoro es incluso superior, gracias especialmente al sensacional doblaje en inglés y japonés. *Lost Paradise* es una aventura recomendable, aunque tiene margen de mejora.



Los combates resultan muy violentos y durante los mismos podemos contemplar escenas tan gore como la que tenéis aquí.



Pilotar un buggy es la mejor forma de viajar de un escenario a otro, pudiendo personalizar dichos vehículos a nuestro gusto.

» KEN, UN LUCHADOR LEGENDARIO

El protagonista de esta aventura, Kenshiro, es un verdadero experto en artes marciales... y, más concretamente, del legendario estilo Hokuto Shinken. Un personaje que debe acabar con decenas de adversarios con sus puños, mostrando una increíble destreza en el combate cuerpo a cuerpo.



LOS COMBOS Y ATAQUES ESPECIALES que puede efectuar el protagonista son tan diversos como letales... y brutales.



PODEMOS MEJORAR LAS HABILIDADES de Kenshiro y aprender nuevas técnicas si adquirimos la experiencia necesaria.



CUANDO KEN IRRADIA UN AURA AZUL, es el momento de liberar todo su poder. No hay rival capaz de pararle en ese estado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Es una aventura muy variada. Gran cantidad de tareas por hacer. Fiel a la obra original.

» LO PEOR

No alcanza ni de lejos lo plasmado en la saga *Yakuza*. Se repiten ciertas misiones.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



81	**» GRÁFICOS** Notable modelado de personajes, pero los escenarios no brillan tanto.
92	**» SONIDO** Lo mejor del juego, destacando el excelente doblaje en japonés.
78	**» DIVERSIÓN** Variedad no le falta, pero las peleas pueden acabar cansando un poco.
84	**» DURACIÓN** La misión de Ken da para mucho, aunque se nota que hay "relleno".
NOTA 80	Sega ha tenido una gran idea: crear una aventura basada en la odisea de Ken en plan *Yakuza*. Y cumple, pero no brilla del todo.







■ **Lex Luthor, Joker** y el resto de villanos de DC se convierten en protagonistas de su propio juego.

LOS **MALOS** SE PONEN AL MANDO

LEGO DC Súper-Villanos

Un grupo de villanos ha reemplazado a la Liga de la Justicia y los únicos que pueden detenerlos son Joker, Lex Luthor y sus colegas. ¿Pero qué locura tan genial es ésta?

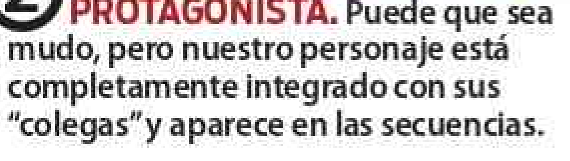
La Liga de la Justicia se ha tomado "unas vacaciones", y en su lugar les sustituye el Sindicato de la Justicia. Sólo hay un problemilla: estos héroes son el realidad un grupo de villanos, procedentes de otra dimensión, y han llegado a nuestro mundo para deshacerse de nuestros superhéroes favoritos. ¡Pero no todo está perdido! Lex Luthor, Harley Quinn, Malcolm Merlyn, Flash Reverso y el resto de "malos" de DC están dispuestos a desenmascarar al Sindicato y acabar con la competencia desleal de estos supervillanos.

Esta nueva adaptación de LEGO sigue el mismo esquema de los anteriores juegos de TT Games. Controlamos a un grupo de personajes (pudiendo "saltar" de uno a otro en cualquier momento), a lo largo de una serie de escenarios ambientados en localizaciones del universo DC, y bajo una divertida mezcla de acción, plataformas y puzles. Junto a las fases de la historia principal, también hay escenarios "tipo sandbox" en los que podemos movernos con libertad para superar una serie de retos; e incluso los niveles del modo Historia pueden ser revisitados de forma libre. La gran novedad de *Súper-Villanos* es que podemos crear a nuestro propio villano y jugar con él. Este personaje está plenamente integrado en el juego, apareciendo incluso en las secuencias cinemáticas. Además, nuestra "creación" será el villano más completo de todos, ya que a lo largo del juego adquiere todo tipo de poderes. Y es que el estudio ha

» UN **VILLANO** HECHO A TU MEDIDA

① **CREACIÓN.** El estupendo editor del juego nos permite basar nuestro personaje en el diseño de otro villano, crear uno propio, hacerlo aleatorio...





② **PROTAGONISTA.** Puede que sea mudo, pero nuestro personaje está completamente integrado con sus "colegas" y aparece en las secuencias.



③ **PODERES.** A medida que avanza el juego obtenemos nuevos poderes, como hacernos gigantes, encoger de tamaño o disparar rayos caloríficos.



■ En el Modo Libre podemos usar vehículos, para recorrer a nuestras anchas escenarios abiertos como Gotham o Star City.



■ Darkseid también se apunta a la fiesta, y llega a la Tierra para causar el caos con sus parademonios. ¡Sus poderes son "la caña"!



■ Los "jefazos" como Hiedra Venenosa requieren que usemos los poderes de todo el grupo.



***Super-Villanos* es una muestra del enorme cariño que TT Games tiene por los personajes de DC.**

puesto especial cuidado en el apartado de habilidades. Cada personaje tiene superpoderes con efectos muy distintos, y los puzles se basan en las habilidades específicas de cada villano. Por ejemplo, para apagar el fuego necesitamos a alguien como Capitán Hielo, mientras que un puzle de puntería es la especialidad de Deadshot.

TT Games demuestra una vez más su pasión por los personajes de cómic. *Súper-Villanos* es un juego de humor, pero a la vez muestra un respeto absoluto por el material que adapta. También se nota que los desarrolladores "pilotan" mucho sobre este material: todos los villanos tienen su personalidad propia y reconocible. Todo un mérito si tenemos en cuenta su catálogo de cerca de 200 personajes, en los que no faltan encarnaciones clásicas, villanos de culto y hasta varios rostros televisivos. Lo mismo se puede decir de la ambientación, con localizaciones que los fans de los cómics reconocerán al instante, "pasadas" por el filtro LEGO. La guinda la pone un magnífico doblaje, con muchas de las voces que escuchamos en cine y televisión, tanto en castellano como inglés. El resultado es un buen "pastel", aunque su sabor es de sobra conocido. A estas alturas la fórmula de los juegos de LEGO ya no sorprende, si bien esto no la hace menos disfrutable. *Súper-Villanos* tiene un apartado visual impecable, así como una jugabilidad tan accesible como divertida. Y es ideal para los más "peques" y los fans de los cómics, que lo gozarán el doble en cooperativo (sólo local).



■ El Modo Foto se puede activar en cualquier momento e incluye varios filtros, para tener un recuerdo "chulo" de nuestra aventura.



■ Hay puzles de todo tipo, como este circuito giratorio. Algunos son específicos de ciertos personajes, y la mayoría son muy fáciles.

» TODO UN HOMENAJE AL **UNIVERSO DC**

Super-Villanos es un verdadero "festín" para los aficionados del cómic. Todos los personajes están representados con absoluta fidelidad (y mucho humor), e incluso los puzles requieren los poderes específicos de villanos concretos. Además, casi todas las voces son las mismas que las del cine y TV.



¡ESTÁN TODOS! El Flash Reverso, Grodd, Livewire, Catwoman... Cualquier villano DC que puedas imaginar está en el juego.



PUZLES PERSONALIZADOS. Todos los villanos tienen su papel. ¿Que necesitas un puente? Capitán Frío te lo soluciona.



DE LA "TELE". El juego incluye personajes televisivos, como Malcolm Merlyn de la serie *Arrow*, o el Kid Flash de *The Flash*.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Es una "carta de amor" a DC y sus fans. Divertido y accesible. Técnicamente intachable.

» LO PEOR

Apenas innova en la fórmula habitual. Sin modo online. La cámara a veces incomoda.

Te gustará + que... LEGO BATMAN 3



Te gustará − que... LEGO MARVEL SUPER HEROES 2



88	**» GRÁFICOS** El clásico "estilo Lego" luce mejor que nunca en esta nueva entrega.
90	**» SONIDO** Música "de película" y gran doblaje, con actores y voces de primera.
85	**» DIVERSIÓN** Tan divertido como siempre... pero también con la fórmula de siempre.
80	**» DURACIÓN** La historia dura unas 12 horas, a las que se añade el Modo Libre.
NOTA 85	*Lego DC Súper-Villanos* es un "festival" para el fan y un gran juego para los peques, pero ya es hora de renovar la fórmula.





16

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99€**

JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE 1-4
TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS
BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.capcom-europe.com/



Este recopilatorio trae 7 títulos que arrasaron en los salones recreativos entre 1989 y 1997.

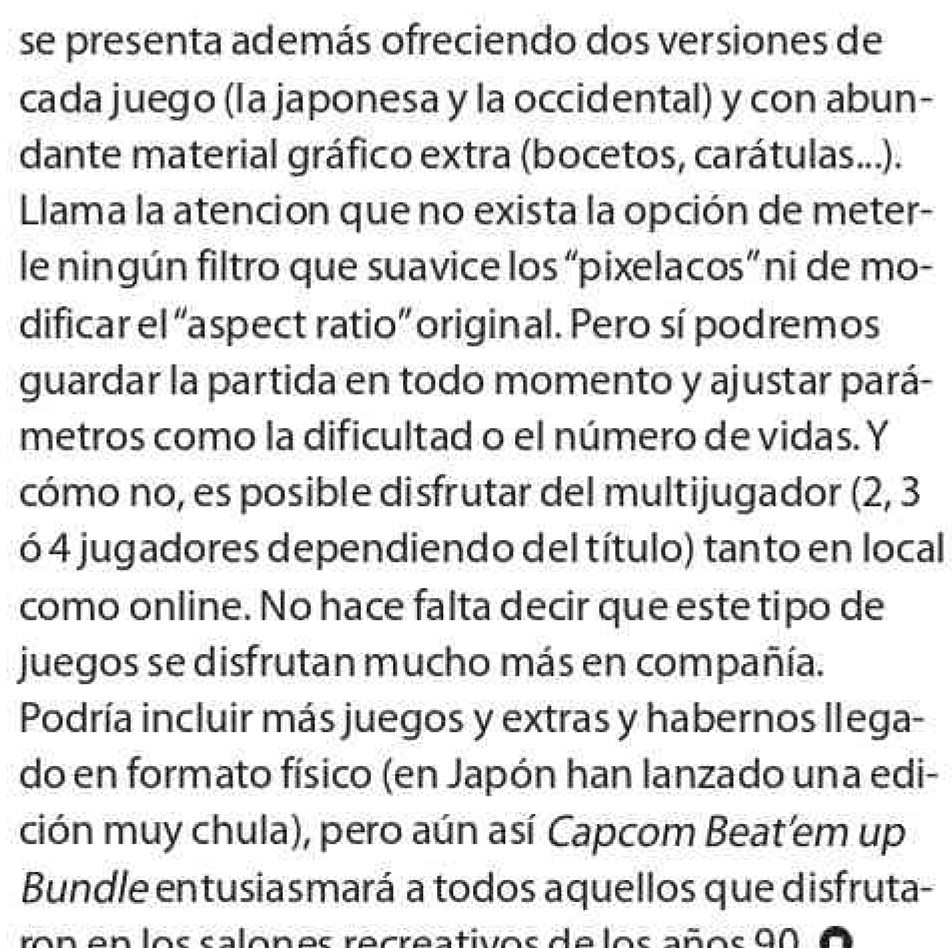
LA **NOSTALGIA** SE ENTIENDE MEJOR A GOLPES

Capcom Beat'em up Bundle

Capcom nos devuelve a los salones recreativos de la década de los noventa con un recopilatorio que incluye algunos de sus mejores "yo contra el barrio".

Capcom sigue revisitando su fondo de armario y ahora nos obsequia con 7 fenomenales beat'em up, (o sea "yo contra el barrio") que arrasaron en las recreativas entre 1989 y 1997 y que llegan a PS4 en todo su glorioso aspecto original.

La selección de títulos nos parece muy buena. No podían faltar clasicazos más que conocidos como el primer *Final Fight*, *The King of Dragons, Captain Commando* y *Knights of the Round*, junto al mucho menos obvio *Warriors of Fate*. Pero destaca sobre todo la presencia de *Armored Warriors* y *Battle Circuit*, ambos hasta ahora inéditos en consola y que a nosotros ya nos parecen razón suficiente para adquirir este recopilatorio. Claro que no están todos los que son (¡ay, ese *Cadillacs and Dinosaurs*!) pero es una selección convincente, que



se presenta además ofreciendo dos versiones de cada juego (la japonesa y la occidental) y con abundante material gráfico extra (bocetos, carátulas...). Llama la atencion que no exista la opción de meterle ningún filtro que suavice los "pixelacos" ni de modificar el "aspect ratio" original. Pero sí podremos guardar la partida en todo momento y ajustar parámetros como la dificultad o el número de vidas. Y cómo no, es posible disfrutar del multijugador (2, 3 ó 4 jugadores dependiendo del título) tanto en local como online. No hace falta decir que este tipo de juegos se disfrutan mucho más en compañía. Podría incluir más juegos y extras y habernos llegado en formato físico (en Japón han lanzado una edición muy chula), pero aún así *Capcom Beat'em up Bundle* entusiasmará a todos aquellos que disfrutaron en los salones recreativos de los años 90.



Battle Circuit es toda una "rareza" para hasta cuatro jugadores que sigue siendo muy entretenido.



Incluyen extras como artes conceptuales o carátulas, aunque no podemos meterles ningún filtro gráfico.



TRES **RAZONES** PARA "PICAR" CON ESTE RECOPILATORIO

1. **JUGABILIDAD CLÁSICA.** ¿Quién puede resistirse a volver a la época dorada de los recreativas de los años 90? Nosotros no, desde luego...

2. **TÍTULOS INÉDITOS.** *Armored Warriors* y *Battle Circuit* nunca habían tenido versión para consola hasta la llegada de este recopilatorio.

3. **MULTIJUGADOR.** Cada juego conserva su multijugador local pero también es posible compartir "tollinas" online con amigos o desconocidos.



VALORACIÓN

LO MEJOR
Buena selección de clásicos junto a títulos menos conocidos. Diversión "old school".

LO PEOR
Algunos pueden echar de menos opciones y filtros gráficos. No llega en formato físico.

80	**GRÁFICOS** Conservan su aspecto original y no hay opciones para modificarlo.
85	**SONIDO** El apartado sonoro también es el original. Más "auténtico", imposible.
89	**DIVERSIÓN** Diversión "old school". Se disfrutan más en compañía (en local u online).
78	**DURACIÓN** Siete juegos que, al ser concebidos para recreativa, no son muy largos.
NOTA 80	Puede que le falten opciones y extras, pero este recopilatorio emocionará a los asiduos de los salones recreativos en los 90.





■ *Life is Strange 2* abandona los poderes temporales de Max para apostarlo todo por la narrativa.

LA VIDA NO ES TAN EXTRAÑA CON TU **HERMANO** CERCA

Life is Strange 2: Episodio 1

Dontnod cumple con la difícil papeleta de seguir embelesando a los jugadores más allá de las historias temporales de Max Cauldfield y Chloe.

No debe ser una decisión fácil la de abandonar a los personajes y las mecánicas que más éxito le han dado a un estudio para crear una historia completamente diferente. Y, sin embargo, esa es la decisión que ha tomado el estudio parisino Dontnod Entertainment. En lugar de intentar estirar el chicle han optado por empezar una nueva temporada con nuevos personajes.

Los protagonistas son Sean y Daniel Díaz, dos hermanos que, tras un incidente con un vecino, acaban huérfanos y culpados por la muerte de un policía. Así, no les queda más remedio que emprender un viaje de huida hacia las montañas de Oregón. Por el camino deben sobrevivir como puedan (robando si es necesario) y enfrentarse a los problemas derivados de su huida. El eje argu-



mental es la familia y el amor entre dos hermanos que deben madurar a marchas forzadas, pero también está salpicado con cuestiones políticas como el racismo a los latinos en EE.UU. A nivel jugable, sigue la fórmula de anteriores entregas de la saga, es decir, exploración, toma de decisiones y mucho peso de las cinemáticas. Como le sucedía a *Before the Storm*, las mecánicas de rebobinado de la primera entrega han desaparecido, por lo que es inevitable sentir que se trata de una aventura gráfica más convencional, sin tanta originalidad en lo jugable. Eso sí, como primer episodio resulta muy prometedor. Ya nos hemos enamorado de sus personajes, ha conseguido tocarnos la fibra y tiene momentos realmente especiales. Si la toma de decisiones se hace más efectiva en futuros episodios estaremos hablando de otra joya del género.



■ La exploración es bastante lineal, aunque en los escenarios siempre encontramos secretos opcionales.



■ Daniel tiene poderes sobrenaturales que, hasta el fin del episoio 1, no le han traído más que problemas.



» LA FÓRMULA JUGABLE DE LA SEGUNDA TEMPORADA

① **DECISIONES.** Este episodio está plagado de pequeñas y grandes decisiones que irán alterando el argumento de esta temporada.

② **DIBUJAR.** Nuestro protagonista, Sean, es un gran dibujante. En algunos momentos podemos observar nuestro entorno para que Sean haga un dibujo.

③ **HERMANDAD.** A veces podemos interactuar con nuestro hermano para hacer cosas juntos, enseñarle a valerse por sí mismo. Son momentos tiernos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El guión, la relación entre los dos protagonistas, los secundarios, la dirección artística,...

» LO PEOR
La ausencia de rebobinado hace que la experiencia sea mucho más convencional.

86	**» GRÁFICOS** La calidad de las animaciones y los modelos ha mejorado muchísimo.
89	**» SONIDO** La banda sonora es sensacional y las voces, en inglés, notables.
82	**» DIVERSIÓN** La trama atrapa desde el inicio, pero echamos en falta el rebobinado.
70	**» DURACIÓN** Unas 4-5 horas si no repetimos el capítulo con otras elecciones.
NOTA 80	Consigue dejarnos con ganas de más, pero esperamos que evolucione en lo jugable y que las elecciones tengan más peso.







■ **Acción y plataformas** de la vieja escuela de la mano de un héroe legendario: el gran Mega Man.

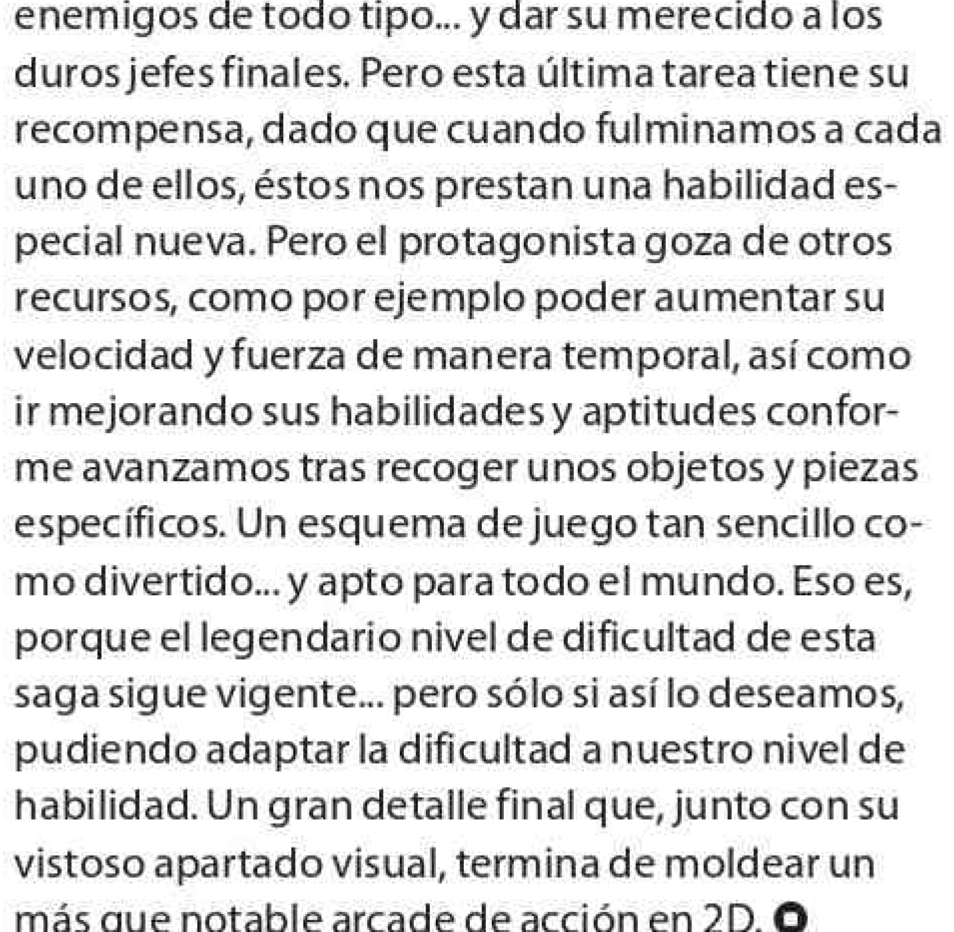
UN **REGRESO** TAN ESPERADO COMO SENSACIONAL

Mega Man 11

¡El héroe azulado de Capcom por fin está de vuelta! Y ha regresado protagonizando una aventura magnífica de acción y plataformas.

Han pasado muchos años, demasiados, desde que disfrutamos de la última entrega numerada protagonizada por uno de los personajes más veteranos de esta industria, Mega Man. Más de 30 años contemplan a este venerado personaje, el cual ha regresado como mejor sabe hacerlo: protagonizando una aventura de acción y plataformas de jugabilidad 2D muy tradicional.

La disposición jugable que presenta *Mega Man 11* sigue de cerca lo disfrutado durante la era de los 8 y 16 bits, todo un regalo para los jugadores más nostálgicos. Bajo un scroll lateral en 2D debemos ir superando las ocho fases de las que consta el título en el orden que queramos. Y para conseguir tal fin es necesario sortear secciones plataformeras ajustadas, acabar con decenas de enemigos de todo tipo... y dar su merecido a los duros jefes finales. Pero esta última tarea tiene su recompensa, dado que cuando fulminamos a cada uno de ellos, éstos nos prestan una habilidad especial nueva. Pero el protagonista goza de otros recursos, como por ejemplo poder aumentar su velocidad y fuerza de manera temporal, así como ir mejorando sus habilidades y aptitudes conforme avanzamos tras recoger unos objetos y piezas específicos. Un esquema de juego tan sencillo como divertido... y apto para todo el mundo. Eso es, porque el legendario nivel de dificultad de esta saga sigue vigente... pero sólo si así lo deseamos, pudiendo adaptar la dificultad a nuestro nivel de habilidad. Un gran detalle final que, junto con su vistoso apartado visual, termina de moldear un más que notable arcade de acción en 2D.





■ **Podemos elegir la fase** que deseamos superar con total libertad. Hay ocho niveles distintos esperándonos.



■ **Es posible pedir ayuda** a nuestra fiel mascota robótica para alcanzar zonas de los escenarios muy elevadas.

LOS **RECURSOS** DE UN HÉROE LEGENDARIO



① **POTENCIAR LA FUERZA** de forma temporal viene fenomenal para dar su merecido a los adversarios más complicados que nos aguardan.

② **AL AUMENTAR LA VELOCIDAD** del protagonista, la acción se desarrolla a cámara lenta durante unos instantes. ¡Aprovechadlos!

③ **AL DERROTAR A UN JEFE FINAL,** obtenemos una nueva habilidad especial para el protagonista. ¡Y cambia su aspecto!



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El manejo es inmejorable y la jugabilidad engancha. Se gradece el toque "rolero".

» LO PEOR
Se nota un cierto desequilibrio entre unos niveles y otros. Los efectos son rácanos.

84	**» GRÁFICOS** Buen acabado general, fases temáticas y buenas animaciones.
81	**» SONIDO** Doblaje en inglés/japonés, y melodías de estilo retro muy apropiadas.
89	**» DIVERSIÓN** El control es excelente y es posible elegir el nivel de dificultad.
83	**» DURACIÓN** No es eterno, pero las ocho fases dan para varias horas de diversión.
NOTA 87	Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe, es decir, protagonizando un gran juego de acción y plataformas 2D.





Descubre un simulador de conducción único y desafiante basado en el popular rally Dakar.

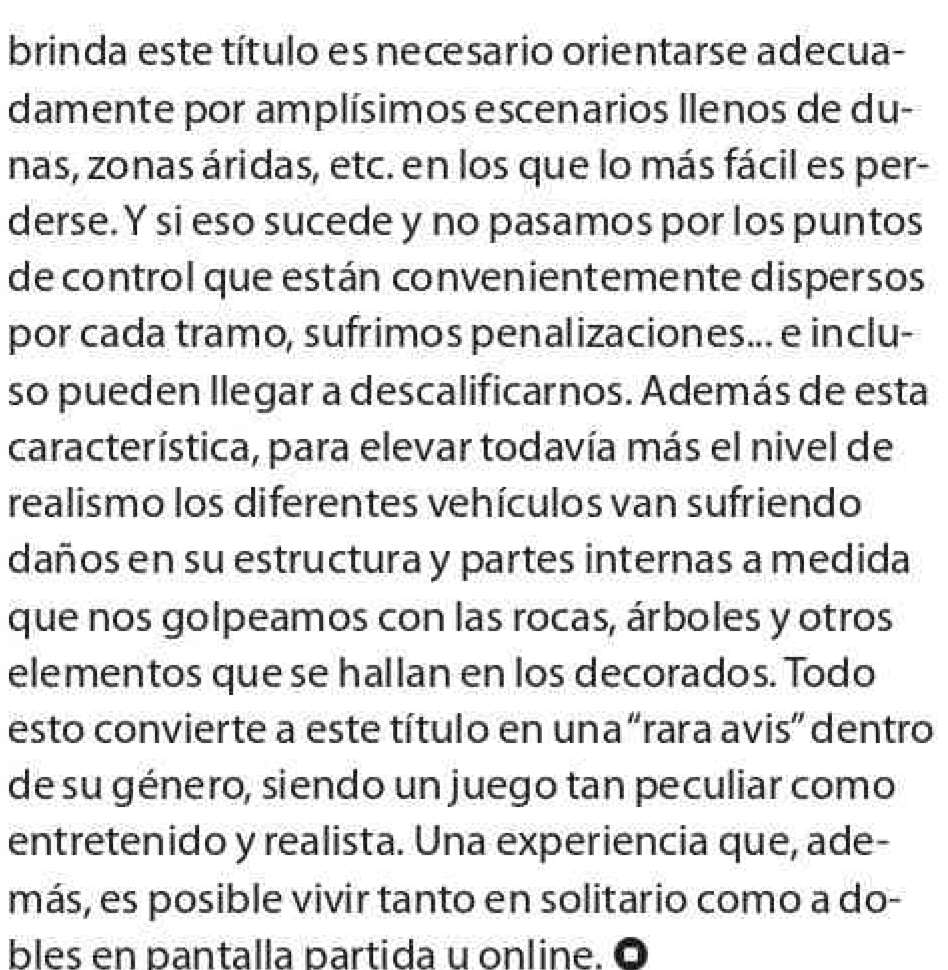
LA VELOCIDAD **MÁS DESAFIANTE**

Dakar 18

El conocido campeonato de rallies ha sido recreado en PS4 de una forma tan fidedigna como sorprendente, dando como fruto un título muy original.

El género de la velocidad va recuperando paulatinamente su importancia después de haber experimentado una era un tanto "gris". Y lo hace gracias a simuladores como *Dakar 18*, un título que ha sido recreado tratando de mantener intacto el espíritu de dicho campeonato, dando como resultado un juego único... al menos en muchos de sus aspectos más importantes.

Lejos de ser un "racer" tradicional, la experiencia de juego que nos brinda esta producción es muy original. Tal y como sucede en el deporte real, en *Dakar 18* debemos adentrarnos en unas pruebas tremendamente duras, extensas... y en las que es fácil desorientarse. Lejos de competir en tramos claramente definidos y de una extensión relativamente corta, en cada kilométrica prueba que nos brinda este título es necesario orientarse adecuadamente por amplísimos escenarios llenos de dunas, zonas áridas, etc. en los que lo más fácil es perderse. Y si eso sucede y no pasamos por los puntos de control que están convenientemente dispersos por cada tramo, sufrimos penalizaciones... e incluso pueden llegar a descalificarnos. Además de esta característica, para elevar todavía más el nivel de realismo los diferentes vehículos van sufriendo daños en su estructura y partes internas a medida que nos golpeamos con las rocas, árboles y otros elementos que se hallan en los decorados. Todo esto convierte a este título en una "rara avis" dentro de su género, siendo un juego tan peculiar como entretenido y realista. Una experiencia que, además, es posible vivir tanto en solitario como a dobles en pantalla partida u online.





Planos tan bellos como este pueden ser contemplados mediante las diferentes perspectivas y cámaras.



Cinco categorías distintas de vehículos nos aguardan, pudiendo pilotar desde trucks a motos o hasta quads.



LAS **CLAVES** PARA ALCANZAR LA **VICTORIA**

1. **LOS CHECKPOINTS** que están dispuestos en cada uno de los tramos tienen que ser repetidos si no queremos sufrir penalizaciones.
2. **ORIENTARSE RESULTA FUNDAMENTAL** y para eso contamos con varias ayudas como la valiosa hoja de ruta, el GPS, copiloto...
3. **EVITAR LOS ACCIDENTES** y, en general, dañar nuestro vehículo es fundamental porque si los daños son severos, tendremos que abandonar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su propuesta se sale de la norma y resulta muy desafiante. Elevado nivel de realismo.

» LO PEOR
Puede resultar demasiado peculiar para ciertos usuarios. Faltan más modos de juego.

82	**» GRÁFICOS** Notable recreación de los vehículos y gigantescos escenarios.
80	**» SONIDO** Voces del copiloto en inglés y buenos efectos para los coches.
83	**» DIVERSIÓN** Interesante planteamiento global, bastante original y entretenido.
81	**» DURACIÓN** Modo online y a pantalla dividida más una gran gama de tramos.
NOTA 81	El rally más duro del mundo ha sido recreado de manera notable. Es un título dotado de una gran personalidad.








Género:
ACTION RPG
Desarrollador:
DARK STAR GAMES
Editor:
ANOTHER INDIE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
18,99 €

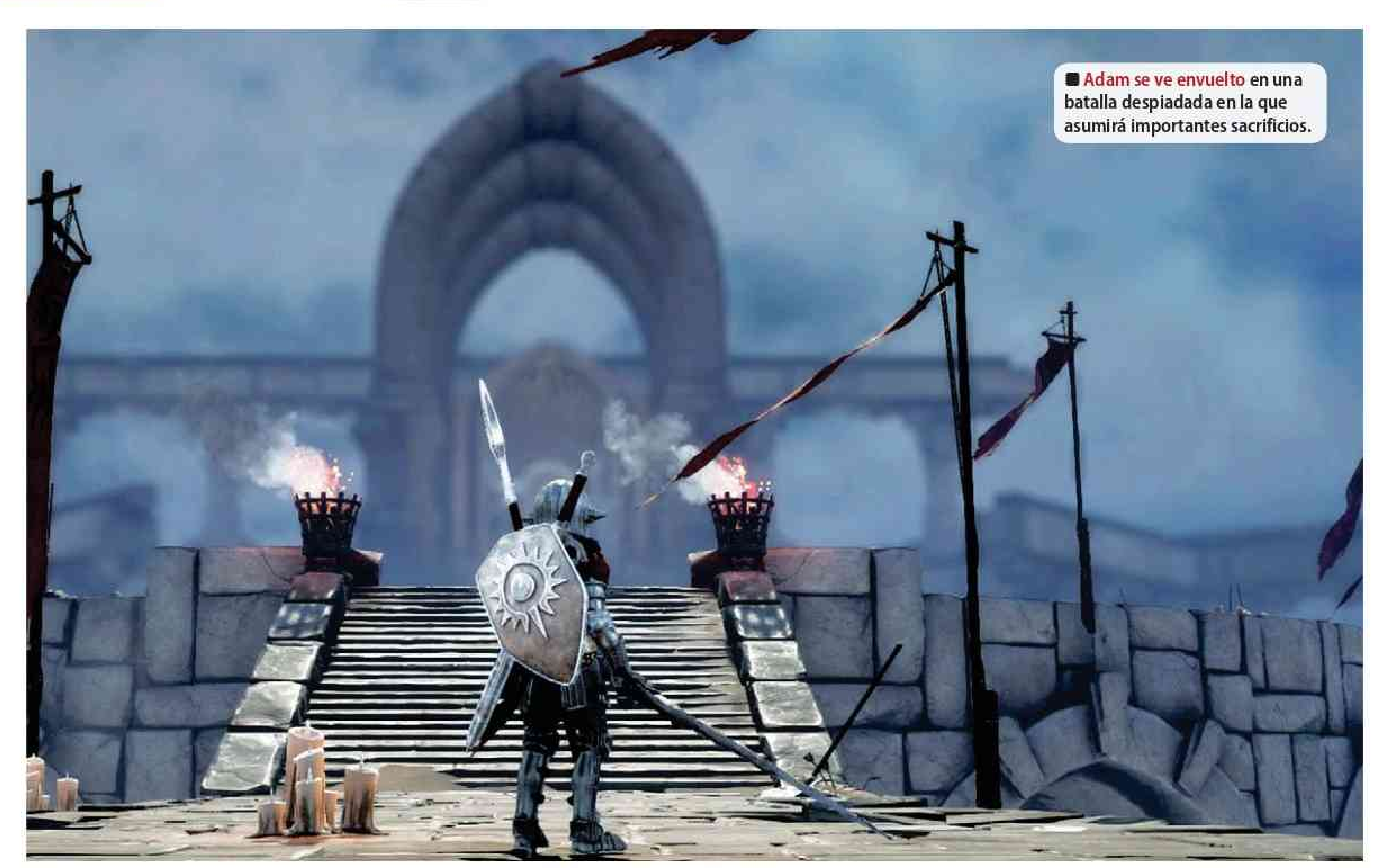




JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: INGLÉS
BLU-RAY: NO	RESOLUCIÓN: 1080 P



https://anotherindie.com/sinner



Adam se ve envuelto en una batalla despiadada en la que asumirá importantes sacrificios.

REDIMIR TUS **PECADOS** PUEDE SALIRTE MUY CARO

Sinner

Inspirarse en los grandes está bien pero no es suficiente. Nuestra lucha entre la expectativa y la realidad es casi tan dura como contra estos jefes finales.

Adam aparece en en una tierra tan desconocida como espeluznante. El guerrero, amnésico y confundido, siente aún así una clara pulsión por redimir sus errores. Para ello, deberá enfrentarse a los siete pecados capitales: Avaricia, Lujuria, Pereza, Envidia, Soberbia, Gula e Ira. Cada uno encarnado en un poderoso y despiadado monstruo. No será tarea sencilla. Estamos ante un juego en el que se muere mucho. MUCHO.

La influencia de la saga *Souls* es evidente. Sus mecánicas de combate, la gestión de consumibles, su claro enfoque hacia el ensayo y error, su críptica narrativa... todos estos aspectos están presentes, pero en su mínima expresión. No hay apenas variedad de armas (espada a dos manos o espada corta y escudo), no hay progresión de niveles, ni laberínticos escenarios que explorar. Pero es que ante todo *Sinner* es un "boss rush", es decir, un juego que basa su estructura en los enfrentamientos contra jefes sin niveles de por medio. Aspecto que, según sus desarrolladores, recogen de referentes como *Shadow of the Colossus*. Desgraciadamente, los parecidos acaban ahí. Aun así, algunos de los siete pecados están muy bien caracterizados. Por ejemplo, Gula querrá devorarnos y Pereza se servirá de numerosos lacayos que hacen su trabajo por él. Además, la mecánica de sacrificios es sin duda su aportación más creativa y añade un componente estratégico y adaptativo al juego bien resuelto. Sin embargo, las carencias de *Sinner* son tan claras como su incapacidad para estar a la altura de sus más directas referencias. Quizás ese sea su mayor pecado.



El escenario inicial hace las veces de nexo entre los diferentes combates contra los siete pecados capitales.



Al comienzo de cada nuevo enfrentamiento asistimos a una pequeña secuencia que nos presenta al adversario.

UN SISTEMA DE **SACRIFICIOS** MUY DEL MEDIEVO



① **ABNEGACIÓN.** Al comenzar cada combate asumimos un sacrificio: reducción de vida o suministros, colapsar por agotamiento...



② **EXPIACIÓN.** Si conseguimos ganar al pecado capital, éste desaparecerá pero nuestro sacrificio no será devuelto.



③ **PENITENCIA.** Acumulamos los sacrificios de los pecados vencidos. Si queremos recuperar algún atributo, el pecado al que corresponda revivirá.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El reto que supone completarlo y el diseño de algunos de los enfrentamientos.

» LO PEOR
En casi todo momento el juego se siente insustancial y no logra sorprender.

75	**» GRÁFICOS** A pesar de ser fluidos carecen de detalle y personalidad.
75	**» SONIDO** La BSO de *Sinner* es correcta pero completamente olvidable.
78	**» DIVERSIÓN** Su dificultad está bien trabajada y el sistema de sacrificios es original.
80	**» DURACIÓN** Depende de tu pericia con el Dual Shock 4. Ronda las 9 horas.
NOTA 77	*Sinner* se fija en *Dark Souls* y en *SOTC* y le suma alguna buena idea propia, pero el resultado final no termina de cuajar.

COMPATIBLE PlayStation VR



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SPECTRE VISION**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **24,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080P**

https://www.ubisoft.com/es-es/game/transference



Transference es una original y pausada aventura que puede disfrutarse con con o sin PlayStation VR (mejor con PS VR).

LA **REALIDAD** (VIRTUAL) ES UNA CUESTIÓN DE PERSPECTIVA

Transference

El estudio fundado por Elijah Wood (Frodo en las películas de El Señor de los Anillos) nos sorprende con una aventura que se sale de lo común.

Raymond Hayes era un científico obsesionado con poder digitalizar los pensamientos, permitiendo así volver sobre ellos usando las herramientas adecuadas y creando una especie de "conciencia digital". Por desgracia, el experimento, en el que involucra a su propia familia, no sale bien y a nosotros nos tocará descubrir qué ha pasado explorando diferentes perspectivas en un "walking simulator" con toques de terror y puzles.

Está aventura es compatible con PlayStation VR y, aunque sea perfectamente disfrutable sin las gafas de realidad virtual, nos atreveríamos a decir que está pensada para jugarla con PS VR. Su enfoque, su desarrollo pausado y centrado en la exploración y en la investigación, sus sustos, su cuidado apartado sonoro... todo se disfruta más con PlayStation VR... aunque es cierto que, si eres propenso a marearte, puedes pasarlo mal en estos oscuros y estrechos pasillos. *Transference* se desarrolla básicamente en una casa,aunque podremos ir saltando entre distintas conciencias para resolver los puzles e ir desvelando poco a poco la historia. Los puzles no están nada mal y la ambientación está muy lograda... pero la historia no terminó de convencernos. Cuesta bastante entrar en ella y además, salvo que te atasques en algún puzle, en un par de horas habrás podido terminar la aventura. Para colmo, Ubisoft no ha introducido voces en castellano (sí está doblado a otros idiomas como coreano). *Transference* es una aventura distinta y original, pero nos gustaron más otras experiencias como *What Remains of Edith Finch* o *Layers of Fear*, aunque éstas no puedan ser disfrutadas con PS VR.



La angustiosa atmósfera que destila la aventura se acentúa con PS VR... aunque puede ser algo mareante.



Podemos pasar de una conciencia a otra pulsando determinados interruptores. Clave en ciertos puzles.

VIAJE AL INTERIOR DE LA **CONCIENCIA...** DIGITAL

1 **EXPLORACIÓN.** El escenario principal es una casa, aunque podremos contemplarla a través de distintos puntos de vista..

2 **PUZLES.** Son bastante sencillos, aunque a veces exigen ir alternando entre "conciencias" y coger los objetos recogidos en una y usarlos en otra.

3 **TENSIÓN Y SUSTOS.** Hay sustos y momentos de terror (puntuales y bastante forzados en nuestra opinión). La ambientación es asfixiante.

VALORACIÓN

LO MEJOR
La ambientación y el apartado sonoro. Si no te mareas, es una buena opción para PS VR.

LO PEOR
A muchos les resultará lenta y no demasiado interesante. Puede marear con PS VR.

78	**GRÁFICOS** La dirección artística, a cargo de Elijah Wood, funciona muy bien.
88	**SONIDO** El apartado sonoro funciona de lujo aunque sin voces en castellano...
68	**DIVERSIÓN** Cuesta entrar en la historia y su desarrollo es bastante pausado.
55	**DURACIÓN** Salvo que te atasques en los puzles, puedes acabarlo en dos horas.
NOTA 68	Un original "walking simulator" con puzles y toques de terror, aunque creemos que hay opciones mejores en el género.





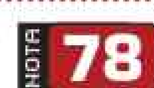
En este variado juego de estrategia hay que gestionar turnos, investigar,... Los tiroteos son por turnos. Y con textos en castellano.

PS4 | WEAPPY STUDIOS | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 29,99 €

This is the Police II

Hace un par de años Weappy Studios logró sorprendernos con un juego de estrategia protagonizado por un veterano jefe de policía con una atractiva historia de fondo y que introducía mecánicas poco habituales en el género. Dos años después, perfeccionan su original creación con *This is the Police II*, que nos transporta a la pequeña y rural localidad de Sharpwood para ponernos al frente de un departamento de policía de lo más "particular". Nuestro cometido principal será gestionar los turnos de nuestro grupo de agentes, que tienen su propio carácter, habilidades y defectos, aparte de lidiar con las emergencias que puedan surgir, con delitos más variados que en la primera entrega. En algunos casos, tendremos que investigar como si de una aventura gráfica se tratara. Y si las cosas se ponen feas y tenemos que recurrir a la violencia, los tiroteos serán por turnos al estilo *XCOM*. A todo ello hay que sumar la toma de decisiones, en una trama más interesante y mejor hilvanada que en el anterior, que se apoya en una estética "low poly" que le sienta de lujo, una narrativa más cinematográfica y una banda sonora muy apropiada.

VALORACIÓN. **No es para todos los públicos, pero es un juego de estrategia muy variado y original. Mejor que el anterior.**


NOTA 78


Se apoya en una narrativa muy cinematográfica, estética "low poly" y apropiada BSO.






La obra de Yuki Tabata llega a PS4 en forma de juego de acción enfocado al online.

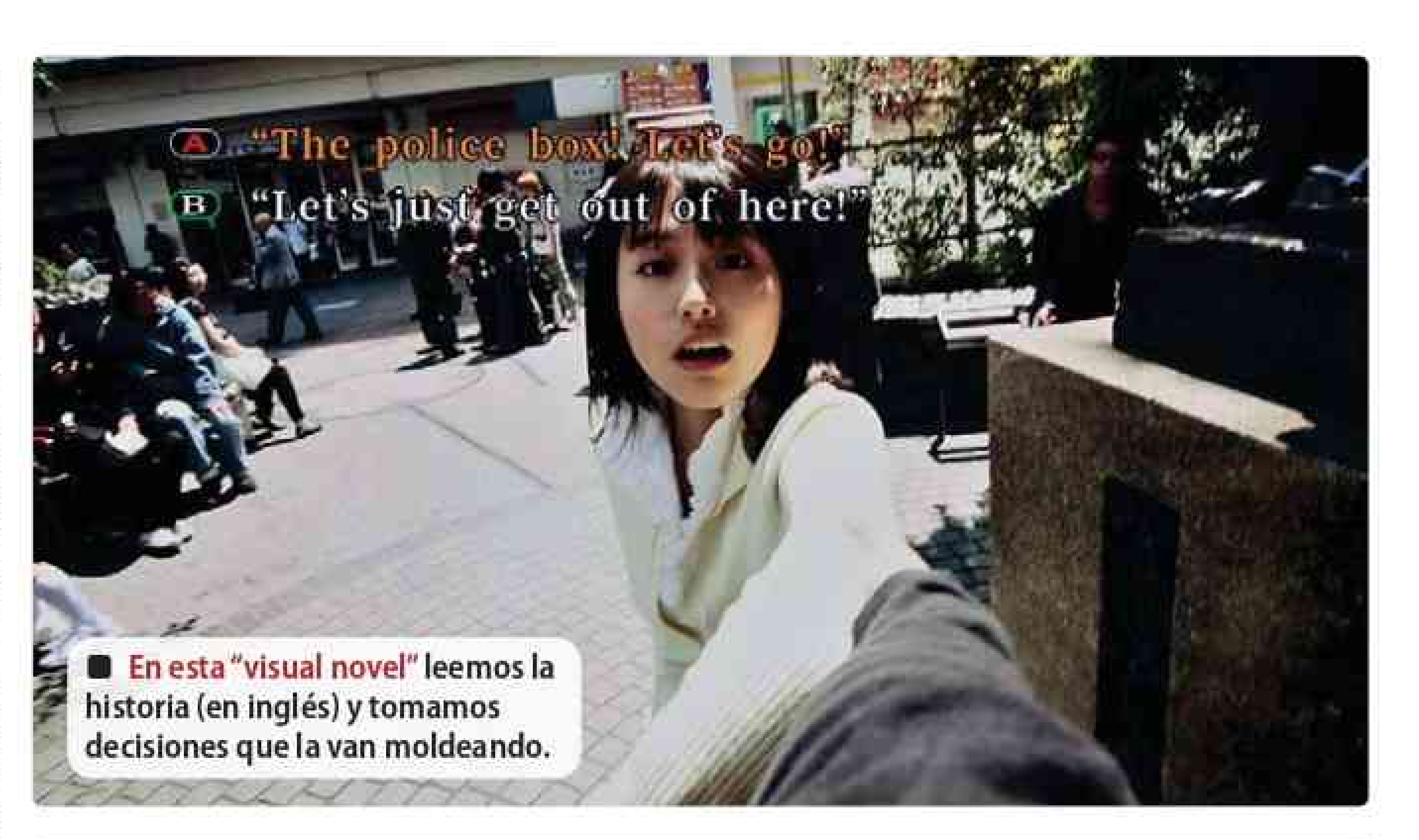
PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 69,95€

Black Clover: Quarter Knights

Black Clover es un manga de Yuki Tabata que narra la historia de Asta, un joven que aspira a ser rey en un mundo de fantasía en el que todos tienen poderes mágicos menos él (al menos, aparentemente). Su salto a PS4 nos deja un juego de acción en tercera persona muy enfocado al multijugador. Dos equipos de 4 se las verán en distintos modos de juego que nos dejan intensas y divertidas partidas con un cierto toque a "hero shooter", ya que cada personajes tiene sus magias. Por desgracia, aún no cuenta con una gran comunidad por lo que cuesta encontrar partidas.

VALORACIÓN. **Divertidas partidas online en un juego de acción con aires de "hero shooter" y basado en la obra de Yuki Tabata. Ojalá crezca.**


NOTA 76



En esta "visual novel" leemos la historia (en inglés) y tomamos decisiones que la van moldeando.

PS4 | KOCH MEDIA | VISUAL NOVEL | YA DISPONIBLE | 49,99 €

428: Shibuya Scramble

Lanzado originalmente para Wii hace diez años, ahora nos llega a PS4 esta original "visual novel" que narra la historia de cinco personajes muy diferentes cuyos destinos confluyen en el famoso cruce de Shibuya. Y decimos que "narra" porque, como es habitual en el género, nos limitaremos a "leer" la historia (en inglés) tomando decisiones que llevarán a nuestros personajes por unos derroteros u otros hasta que demos con el verdadero desenlace (podremos volver atrás y saltar de un personaje a otro). Y todo apoyado por escenas estáticas que, en este caso, son fotos de actores reales.

VALORACIÓN. **Una interesante "visual novel" si te atrae la cultura japonesa "moderna" y este género tan poco interactivo. No llega traducida.**

NOTA 67



■ Este MOBA saca buen partido de PS VR sumergiéndonos en intensas batallas entre héroes.

PS4 | SUNSOFT | MOBA | YA DISPONIBLE | GRATUITO/MICROPAGOS OPCIONALES

Dark Eclipse

PlayStation VR enriquece aún más su catálogo con su primer MOBA que, como buen exponente de este género (más popular en PC que en consolas), nos sumerge en intensas batallas en las que debemos conquistar las bases del enemigo formando un equipo de tres líderes, cada uno con sus propias características y habilidades. Al avanzar acumulamos monedas del juego para comprar héroes mejores (hay 15) o también podremos comprarlos con micropagos. Gracias a PS VR, nos "meteremos" en estas batallas, pudiendo contemplar los escenarios en 360 grados y con un control muy intuitivo. Podemos usar Dual Shock 4 o mandos Move.

VALORACIÓN. **No hay género que se le resista a PS VR. Aunque hay MOBA más profundos, éste le saca buen partido a la realidad virtual. ¡Y es gratis!**





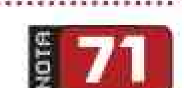
■ *Space Hulk: Tactics* ofrece dos Campañas, aunque lo mejor es su editor de misiones.

PS4 | CYANIDE STUDIO/FOCUS | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 39,99€

Space Hulk: Tactics

Ambientado dentro del universo Warhammer 40,000, *Space Hulk Tactics* nos ofrece dos Campañas, una protagonizada por los Marines Espaciales Exterminadores y otra por los traicioneros Genestealers. Ambas van desarrollándose por "casillas" en las que hallaremos ítems, cuadros de diálogo que harán que la historia avance y finalmente diversos mapas de juego (tableros) en los que tendremos que cumplir distintos objetivos. La acción se desarrolla por turnos y podremos usar un completo sistema de cartas. Pero lo mejor de *Space Hulk: Tactics* es su editor de misiones, que nos permite diseñar mapas para librar escaramuzas en solitario o PvP.

VALORACIÓN. **Su editor y su fidelidad al juego de mesa son sus mejores bazas, aunque su sisteme de juego es complejo y no gustará a todos.**









■ Jugabilidad y gráficos como en los arcades de los noventa y un potente editor son sus mayores virtudes.



PS4 | SPIKE CHUNSOFT | LUCHA | YA DISPONIBLE | 49,99 €

Fire Pro Wrestling World

Tras ser lanzada en PC a comienzos de este año, esta propuesta de Spike Chunsoft llega justo a tiempo de medirse en el cuadrilátero con *WWE 2K19*, el indiscutible "peso pesado" del género en consola. Y lo hace conservando sus principales virtudes, que sobre todo tienen que ver con sus amplias opciones de personalización. *Fire Pro Wrestling World* nos permite crear con todo lujo de detalles al luchador que queramos gracias a su potente editor, que también nos posibilita diseñar a nuestro antojo tanto el cuadrilatero como el tipo de competición que vamos a disfrutar (permite combates para hasta 4 jugadores). Si le dedicamos tiempo y damos rienda suelta a nuestra creatividad... ¡los resultados pueden ser sorprendentes! Y otro de los innegables encantos que desprende este juego es que está fuertemente inspirado en los títulos de lucha libre de los 90, tanto en su jugabilidad como en su apartado gráfico. Bueno, nosotros lo vemos así porque vivimos esa época y la recordamos con cariño, pero si buscas un acabado "realista y con licencia", desde luego opta por *WWE 2K19*.

VALORACIÓN. **Wrestling de inspiración "noventera" que gustará sobre todo a los nostálgicos del ring.**



PARA MÁS INFO VISITA:
PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus"

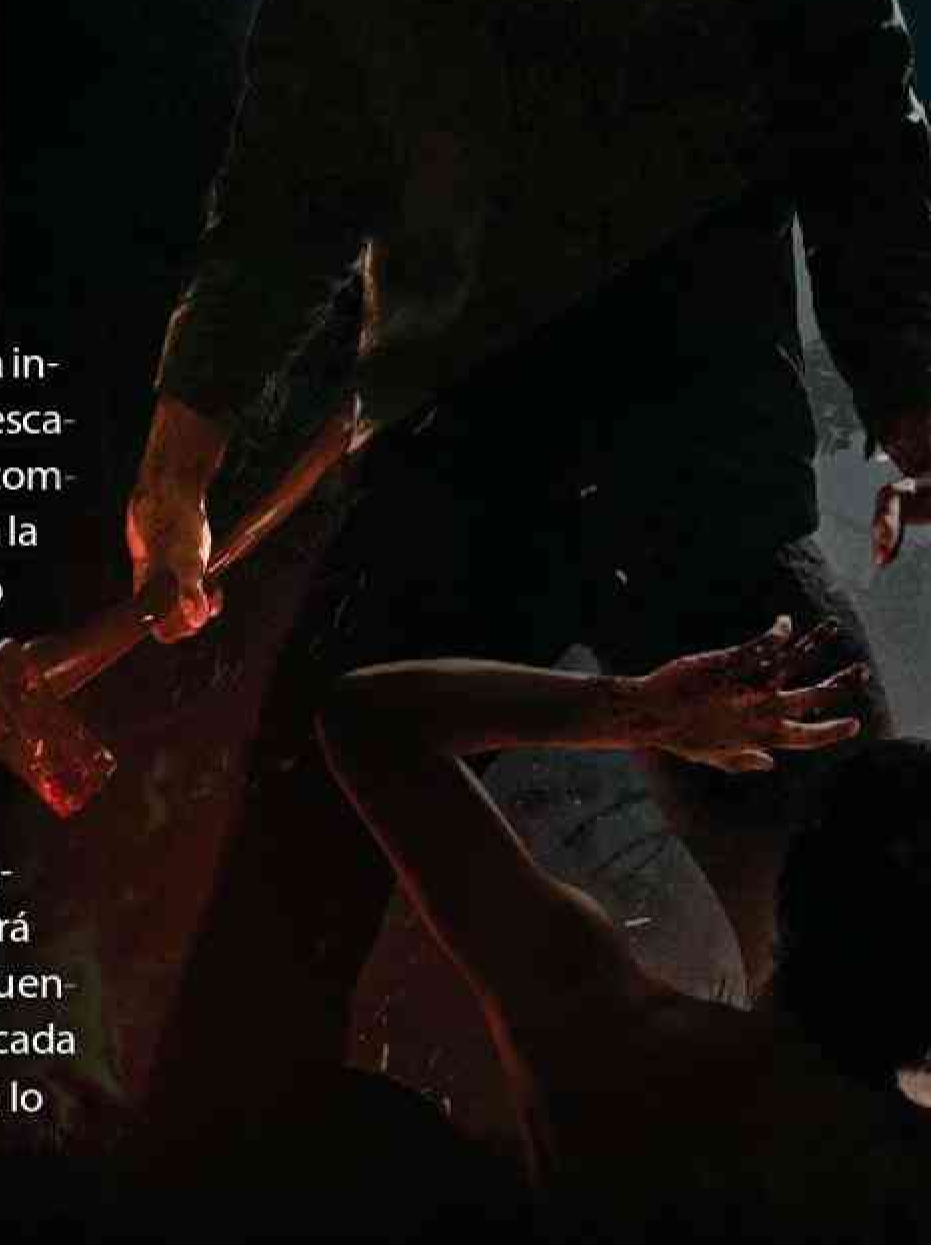




SOBREVIVE A **JASON VOORHEES...** O CONVIÉRTETE EN ÉL

JUEGAZO DEL MES

Friday the 13th: The Game



Si quieres echarte unas risas con los amigos y os gusta el género del terror, no os perdáis *Friday the 13th: The Game*, uno de los juego del mes de PlayStation Plus más destacados. ¿Recuerdas las películas de Viernes 13? ¿Crees que las víctimas del famoso Jason Voorhees podrían hacer algo más para escapar de su afilado machete? ¡Es hora de demostrarlo!

Friday the 13th: The Game es un título claramente enfocado hacia el multijugador (pueden jugar hasta ocho). En cada partida, un jugador encarnará al icónico asesino de la mascara de hockey, mientras que los otros siete tendrán que apañárselas para escapar de sus garras. Pero no basta con sobrevivir, hay que tratar de cumplir con distintos objetivos. Cada mapa incluye una serie de ellos (fugarse en coche, escapar con la policía…), pero incluso éstos se componen de tres o cuatro tareas. Para huir con la policía hace falta llamarlas antes, y para ello necesitamos reparar primero el teléfono usando determinadas herramientas, por poner un ejemplo. Mientras cooperamos para realizar estas tareas deberemos evitar a toda costa a Jason (controlado siempre por otro jugador) que podrá ser ralentizado (pero no eliminado) y que cuentan con asombrosas habilidades. Además, cada partida es distinta y no hay dos iguales, con lo que la diversión está garantizada.

OTROS JUEGOS DEL MES

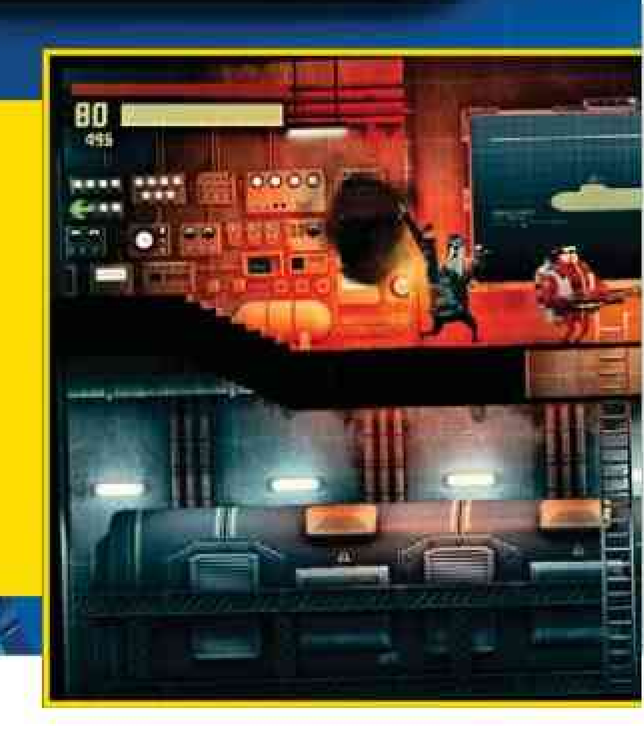
Aparte de todos estos títulos, los miembros de PS Plus también podrán descargar sin coste adicional *The Bridge* y *Master Reboot*.



PS4 RELEVO PLATAFORMAS

BABOON!

Desarrollado por el estudio bilbaíno Relevo, *Baboon!* es un original plataformas en el que debemos ayudar a este simio a escapar de cada nivel. Es un plataformas tan original que su protagonista no salta, sino que se impulsa a "bombazos" con distintas intensidades.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:



DOS MESES GRATIS
Date de alta y obtén, gracias a PlayStation Plus, dos meses de suscripción sin coste adicional.



HASTA 150€ DE DESCUENTO EN WWW.FRIKITRIP.COM
Frikitrip une a los frikis del mundo con ganas de viajar y ofrece hasta 150 euros de descuento en viajes seleccionados.



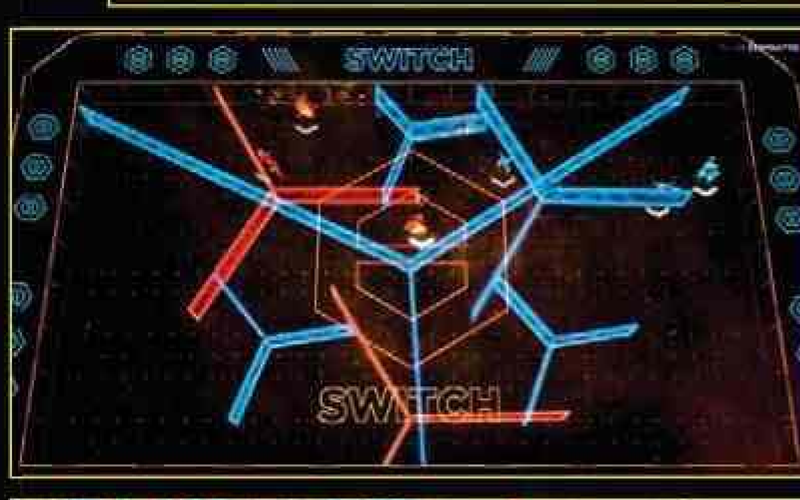
UN MONSTER DE REGALO
Llévate un Monster de regalo en tu primera visita a este restaurante dedicado a los videojuegos y eSports.

EL DEPORTE DEL **FUTURO** YA SE JUEGA EN PS4

JUEGAZO DEL MES
Laser League

Que no os engañe su minimalista y "vectorial" aspecto. *Laser League* ofrece partidos divertidísimos y nosotros, cuando fue lanzado hace unos meses, le vimos como un digno sucesor del gran *Rocket League*. ¡Y ahora todos los miembros de PS Plus podréis comprobarlo sin coste adicional! *Laser League* nos sumerge en un futurista deporte en el que dos equipos de 2, 3 o 4 jugadores. El objetivo es activar unos nodos de energía que activarán láseres de nuestro color, que fulminarán a nuestros rivales si entran en contacto con ellos. Y ojo que los adversarios tratarán de hacer lo mismo y si tocamos los láseres del color opuesto, los fulminados seremos nosotros. Esta premisa se ve alterada por un montón de condicionantes en los distintos estadios. Si a ello le sumamos que además existen distintos jugadores con habilidades únicas, nos quedan unos partidos realmente divertidos. Laser League pasó algo inadvertido en su lanzamiento, pero gracias a PlayStation Plus muchos jugadores podrán disfrutarlo.











LO QUE NO TE PUEDES PERDER

PlayStation pisa a fondo en la Madrid Games Week

Como es habitual, PlayStation España ha tenido una gran presencia también en esta nueva edición de la Madrid Games Week. Además de ofrecer la posibilidad de jugar a los últimos exclusivos de PS4 y PS VR, en su stand los asistentes pudieron probar los mejores títulos de "third parties", como *Resident Evil 2, Kingdom Hearts III* o *Spyro: Reignited Trilogy*. También contó con una zona indie dedicada a los proyectos que actualmente se están desarrollando dentro del programa de apoyo a la industria del videojuego español PlayStation Talents. Y además, durante la MGW se han celebrado las Finales Europeas de los FIA-certified Gran Turismo Championships 2018, una iniciativa que en su presención contó con el mismísimo Kazunori Yamauchi, "padre de *Gran Turismo*.

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4/PS VITA | RATLOOP | ACCIÓN

ROCKETBIRDS 2

Ponte en las plumas de Hardboiled Chicken, el superpollo agente secreto, y enfréntate contra el malvado pingüino iL Putzki y sus huestes, usando todo tipo de armas, vestimentas y habilidades en un desarrollo en 2D repleto de acción y con mucho sentido del humor.



PS4/ PS VITA | MIDBOSS | AVENTURA GRÁFICA

2064: READ ONLY MEMORIES

Neo San Francisco, año 2064. Turing, el primer robot con conciencia propia nos pide ayuda para encontrar a su desaparecido creador en esta aventura gráfica "cyberpunk" de estilo retro y con una trama que toca temas bastante "serios". Lástima que no llegue traducida.

EL TORNEO DEFINITIVO DE **JUEGOS DE LUCHA**

LUCHA EN TU PS4

Con la llegada de *SoulCalibur VI* hemos decidido echar la vista atrás y comparar todos los juegos de lucha, ediciones completas incluidas, para encontrar al rey de los mamporros en PS4.



ANALIZAMOS:

- BLAZBLUE: CROSS TAG BATTLE
- GUILTY GEAR XRD REV2
- INJUSTICE 2: LEGENDARY EDITION
- MORTAL KOMBAT XL
- SOUL CALIBUR VI
- STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION
- TEKKEN 7
- THE KING OF FIGHTERS XIV: SPECIAL ANNIVERSARY ED.



■ Esta entrega mezcla personajes de *RWBY, Persona 4 Arena, BlazBlue* y Under *Night In-Birth*.





EL **CROSSOVER NIPÓN** MÁS SINGULAR

BlazBlue Cross Tag Battle

Formato: **PS4**
Desarrollador: **ARC SYSTEM WORKS**
Editor: **MERIDIEM GAMES**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: **1-2**
Jug. online: **2-64**
Textos: **INGLÉS**
Voces: **INGLÉS/JA**

El universo de la genial saga de lucha *BlazBlue* se mezcla con personajes de *Persona 4 Arena*, *Under Night In-Birth* y *RWBY* en un cóctel explosivo.

» **SISTEMA DE LUCHA.** Esta entrega que junta a personajes de cuatro universos de lucha bajo el mando de Arc System Works, simplifica de forma evidente la habitual complejidad y profundidad de las batallas de la saga *BlazBlue*. Así, nos encontramos con sólo dos botones principales de ataque, secuencias de comandos muy sencillas para los golpes más potentes e incluso combos automáticos. Como buen Tag Battle, además, luchamos en peleas de 2vs2 con multitud de movimientos de equipo y cambios de héroe constantes.

» **MODOS DE JUEGO Y OPCIONES.** La plantilla de luchadores es algo corta, especialmente teniendo en cuenta que a los 20 luchadores se unirán otros 20 en forma de DLCs. Las críticas han sido tan feroces que 5 de ellos han llegado de forma gratuita, pero sigue siendo un modelo de negocio bastante reprobable. La oferta de modos también es bastante escasa, con un modo Historia corto e insulso, el típico Versus, el Modo Misión (que mezcla tutoriales y Supervivencia), el Entrenamiento y el Online, que es el que más horas ofrece.

» **APARTADO TÉCNICO.** Los modelos de los luchadores y los escenarios son bastante simples, pero las animaciones y la dirección artística son realmente geniales, por lo que lo compensan.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
La jugabilidad es muy buena, pero se ha simplificado demasiado y la oferta de contenido, incluso mediante DLC, es muy escasa.



■ Esta revisión no supone una revolución, pero mejora en todo al *Revelator* original.





LA **LUCHA** NO ES SÓLO DE LOS **GRANDES NOMBRES**

Guilty Gear Xrd Rev2

Formato: **PS3, PS4**
Desarrollador: **ARC SYSTEM WORKS**
Editor: **BADLAND GAMES**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1-2**
Jug. online: **2-8**
Textos: **INGLÉS**
Voces: **INGLÉS/JA**

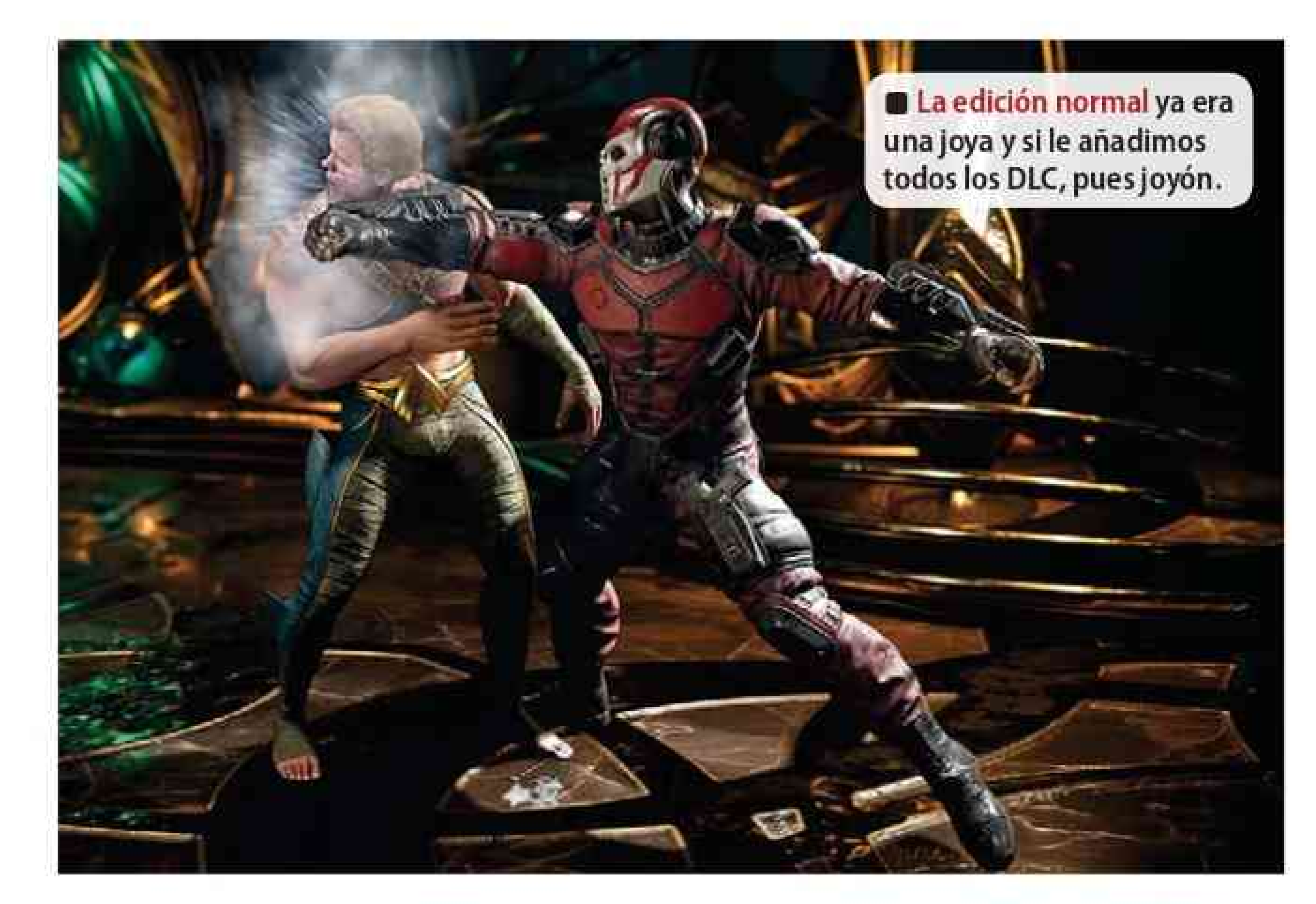
Si le preguntas a los novatos te dirán que han oído hablar de *Tekken*, *SoulCalibur* o *Street Fighter*. Este tapado, sin embargo, es de lo mejorcito del género.

» **SISTEMA DE LUCHA.** Mantiene todos los elementos que hicieron de *Xrd Revelator* uno de los grandes del género en PS4 y PS3, como un amplio abanico de golpes, bloqueos y técnicas especiales con un control absolutamente exquisito. Además, como expansión de aquella joya, no sólo añade nuevos luchadores como el inédito Answer o la esperada Baiken, sino que también pule y corrige los pequeños fallos del original.

» **MODOS DE JUEGO Y OPCIONES.** El modo Historia añade una serie de epílogos que tratan de explicar un poco mejor el disparatado argumento del que siempre ha hecho gala la saga. Los tutoriales son sencillamente los más completos y bien diseñados de cualquier otro juego de lucha, los Episodios de cada luchador hacen las veces de verdadero modo Historia y el modo M.O.M. nos permite gastar monedas con las que personalizar a nuestros luchadores. El online, además, no puede ir mejor ni ser más adictivo.

» **APARTADO TÉCNICO.** Resulta muy difícil encontrar un título 2.5D con un aspecto más trabajado y pulido, y no hablamos sólo del género de la lucha. Animaciones y personajes lucen de lujo. Eso sí, es muy similar a lo que ya vimos en *Revelator*.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Un juego sobresaliente en todos sus apartados, especialmente en los jugables. Su único pecado es que añade pocas novedades.


La edición normal ya era una joya y si le añadimos todos los DLC, pues joyón.





MEJOR QUE CUALQUIER **PELÍCULA DEL UNIVERSO DC**

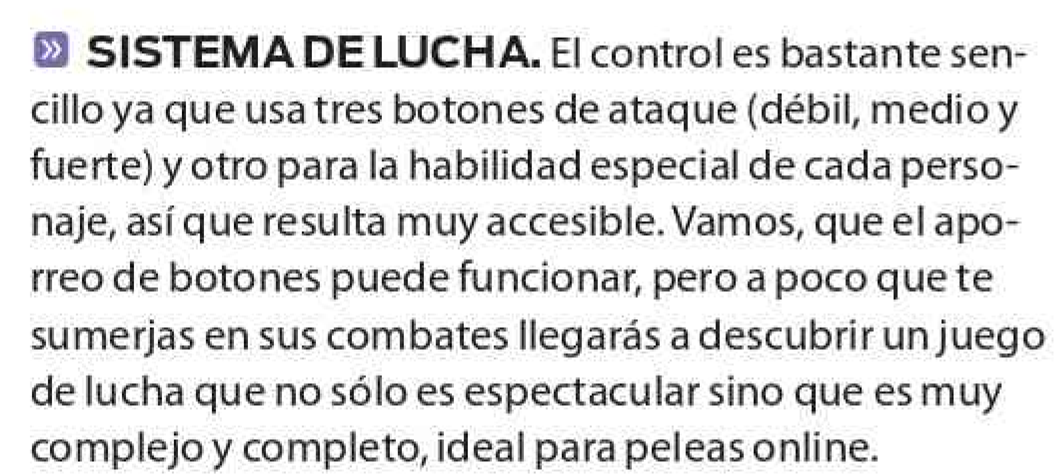
Injustice 2: Legendary Edition

16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **NETHERREALM STUDIOS**
Editor: **WARNER**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: **1-2**
Jug. online: **2**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS**

Si te lo compras por los personajes de los cómics, acertarás. Y si te lo compras porque te gusta la lucha, también. Vamos, que es un acierto seguro.

SISTEMA DE LUCHA. El control es bastante sencillo ya que usa tres botones de ataque (débil, medio y fuerte) y otro para la habilidad especial de cada personaje, así que resulta muy accesible. Vamos, que el aporreo de botones puede funcionar, pero a poco que te sumerjas en sus combates llegarás a descubrir un juego de lucha que no sólo es espectacular sino que es muy complejo y completo, ideal para peleas online.



MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. El modo Historia es uno de los más largos del género gracias a sus más de 50 combates y a montones de secuencias cinemáticas. El Multiverso ofrece una enorme cantidad de torneos cuyas reglas y condiciones van cambiando y, además, el online ofrece desde los clásicos combates hasta la posibilidad de crear gremios con un grupo de amigos para ir cumpliendo desafíos juntos. Todo lo que hagamos, además, nos otorgará ítems que modificarán tanto el aspecto como las estadísticas de nuestros luchadores.

APARTADO TÉCNICO. Coged las palomitas y tomad asiento porque el espectáculo es brutal. Los modelos de los luchadores son "la pera", los movimientos especiales son muy espectaculares y, lo mejor de todo, las peleas son muy fluidas ya que van a 60fps.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Te gusten o no los personajes de los cómics de DC, encontrarás un juego de lucha realmente completo y muy espectacular.


Sólo con los nuevos personajes de *Mortal Kombat XL* nos podemos montar nuestro propio Aliens vs. Predator.





LOS COMBATES MORTALES SON DE **TALLA XL**

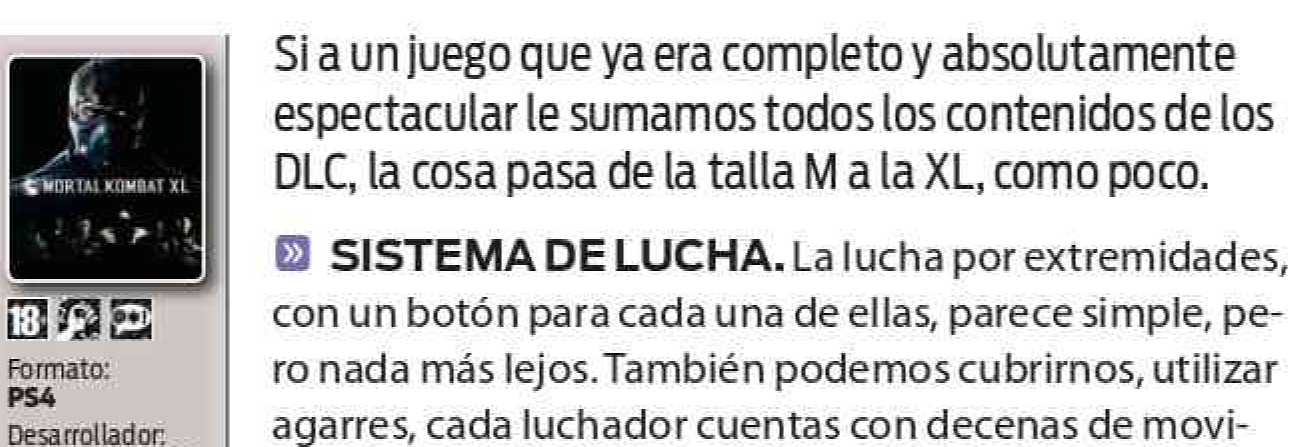
Mortal Kombat XL

18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **NETHERREALM STUDIOS**
Editor: **WARNER**
Precio: **34,95 €**
Jugadores: **1-2**
Jug. online: **2**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**

Si a un juego que ya era completo y absolutamente espectacular le sumamos todos los contenidos de los DLC, la cosa pasa de la talla M a la XL, como poco.

SISTEMA DE LUCHA. La lucha por extremidades, con un botón para cada una de ellas, parece simple, pero nada más lejos. También podemos cubrirnos, utilizar agarres, cada luchador cuentas con decenas de movimientos únicos, tenemos los ataques "X-Ray" que pueden dejar pajarito a nuestros rivales, barra de cansancio, tres estilo de lucha para cada contendiente y, por supuesto los inmortales "fatalities".



MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Ofrece modalidades de juego para todos los gustos. Además de combates versus, Desafíos de Suerte, el típico entrenamiento o varios modos online que alargan mucho su duración, nosotros nos quedamos con el modo Historia (que nos plantea casi 50 combates), las Torres Vivientes en las que debemos superar retos que se van actualizando constantemente o la Krypta, una suerte de modo aventura en el que hay exploración y montones de ítems.

APARTADO TÉCNICO. El acabado general es francamente espectacular con unas animaciones muy fluidas, unos modelos gigantescos y una BSO realmente contundente Si a eso le añadimos un doblaje al castellano con voces de grandes actores, tenemos un apartado técnico redondo.



VALORACIÓN: EXCELENTE
Los tres estilos de combate para cada luchador hacen que dominarlo sea difícil y que las peleas sean imprevisibles.



■ *Soul Calibur VI* celebra el 20 aniversario de la saga con una entrega muy completa.





ESPADAS LEGENDARIAS CUANDO SOBRAN LOS PUÑOS

SoulCalibur VI

16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **BANDAI NAMCO**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **69,95 €**
Jugadores: **1-2**
Jug. online: **2**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS**

Liarse a tortas a lo Bud Spencer está muy bien, pero hay veces que los puños no bastan y tenemos que utilizar todo tipo de armas cuerpo a cuerpo.

» **SISTEMA DE LUCHA.** La contundencia y la velocidad de los combates, santo y seña de la saga, siguen intactas, pero se añaden novedades como los "reversal edge", unos golpes que ralentizan la acción y nos sumergen en una especie de piedra, papel o tijera en el que uno de los contendientes saldrá muy mal parado. Tampoco faltan los "critical edges", ataques devastadores que activamos con la barra de soul llena, ni los "guard impact", los clásicos contraataques.

» **MODOS DE JUEGO Y OPCIONES.** La gran novedad es el modo Balanza del Alma, una suerte aventura con toques roleros en el que creamos a nuestro propio luchador. Tampoco falta un modo historia a la antigua usanza, Crónica de Almas, con los luchadores clásicos de la saga. El modo Batalla y las peleas online terminan de redondear una amalgama muy completa.

» **APARTADO TÉCNICO.** El motor Unreal 4 nos muestra unos personajes muy detallados, unas animaciones muy fluidas y unos efectos de partículas geniales. Una pena que los escenarios no muestren más detalles ni sean muy interactivos. ■

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

El retorno de *SoulCalibur* no es perfecto, pero sí muy completo ya que ofrece una buena cantidad de personajes y modos.



■ *Street Fighter V Arcade Edition* sí cuenta con una cifra de luchadores y modos a la altura de la saga.





EL ***STREET FIGHTER V*** QUE DEBIÓ SALIR DE INICIO

Street Fighter V Arcade Edition

12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **34,95 €**



Jugadores: **1-2**
Jug. online: **2-8**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS**

Después de sufrir las consecuencias de una política de contenidos realmente nefasta, Capcom enmendó la plana con esta *Arcade Edition*. ¿Demasiado tarde?

» **SISTEMA DE LUCHA.** Sigue el estilo de la pasada entrega. Es decir, que por un lado tenemos los elementos clásicos de la saga, como los 6 botones de ataque o el desarrollo 2D de las peleas y por el otro la espectacularidad gráfica y las secuencias cinemáticas de la anterior edición. Además, estrena la barra V-Gauge, que nos permite realizar movimientos rápidos muy difíciles de esquivar, lanzar contraataques más efectivos o entrar en un estado especial en el que nuestro luchador mejora su fuerza y defensa.

» **MODOS DE JUEGO Y OPCIONES.** Esta edición cuenta con 29 luchadores, en lugar de los paupérrimos 16 del original. Además, también disfrutamos de un clásico modo, pero su apuesta sigue siendo el modo online, en el que sí que ofrece opciones para todos los gustos.

» **APARTADO TÉCNICO.** Un auténtico "show" de animaciones, personajes enormes y efectos gráficos de todo tipo. ■

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

La oferta sigue siendo algo escasa para los que no quieran saltar al online, pero a nivel jugable está entre los mejores.


Tekken 7 es un juego de lucha excelente en todos sus apartados, pero demasiado continuista.





EL REGRESO DE ***TEKKEN*** TRAS UN LARGO DESCANSO

Tekken 7

Formato: **PS4**
Desarrollador: **TEKKEN PROJECT**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **34,95 €**
Jugadores: 1-2 | Jug. online: 2 | Textos: Castellano | Voces: Inglés

El Torneo del Puño de Hierro nunca ha sido tan espectacular y es de lo mejor del género, pero no cuenta con demasiadas novedades en la saga.

SISTEMA DE LUCHA. Regresan los cuatro botones de ataque, uno para cada extremidad, con la novedad del Rage System. Cuando estamos a punto de diñarla, nuestro luchador entra en modo Rage (furia), momento en el que nuestros golpes harán más daño y podremos usar las Rage Arts, ataques especiales que pueden quitar un tercio de la energía del rival. Lo mejor, que esto hace que los combates sean siempre imprevisibles, algo perfecto para las competiciones online.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. El clan Mishima es el eje argumental del modo Historia, regalándonos explicaciones que llevábamos mucho tiempo esperando. Tampoco falta el clásico versus, Arcade o Búsqueda del Tesoro, en el que ganamos dinero e ítems con los que personalizar el aspecto de nuestro plantel. Además, tiene funciones compatibles con PS VR. El modo online, con todo tipo de competiciones, termina de redondear una buena oferta.



APARTADO TÉCNICO. Tiene detalles geniales, como incluir la banda sonora de todas las entregas, pero tanto el modelo de los luchadores como algunos escenarios no están a la altura de otros contendientes de esta comparativa.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Los fans de la saga encontrarán todos lo que estaban esperando, pero no ofrece muchas novedades respecto a pasadas entregas.

Esta edición de aniversario incluye cuatro nuevos luchadores hasta alcanzar los 54 contendientes.





LOS MÁS **VETERANOS** AÚN REPARTEN DE LO LINDO

The King of Fighters XIV Special Anniversary Ed.

Formato: **PS4**
Desarrollador: **SNK**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: 1-2 | Jug. online: 2-12 | Textos: Castellano | Voces: Inglés

Una de las sagas de lucha más longevas del género se renovó en PS4 con un apartado gráfico precioso y una oferta de contenido difícil de igualar para el resto.

SISTEMA DE LUCHA. El formato de peleas 3vs3 sigue siendo la base, aunque cuenta con novedades como los movimientos Climax, que pueden restar buena parte de la energía rival y, por tanto, dar la vuelta a un combate que parecía perdido. Los combos Rush, que se hacen pulsando repetidamente el botón de ataque débil lo hacen muy accesible para novatos, pero sigue siendo un juego de lucha complejo gracias a los "cancels" o la posibilidad de unir ataques especiales, súper y Climax en un combo tan largo como mortífero.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. A los 50 luchadores con los que llegó de lanzamiento, se suman Whip, Yamazaki, KO Vanessa y Rock Howard para formar el "roster" más extenso de la comparativa. Además del modo Historia, una galería de ilustraciones o el Modo Misión, los combates online para 12 jugadores son puro vicio.

APARTADO TÉCNICO. El desarrollo de los combates sigue siendo en 2D, pero los modelos de los luchadores son en 3D. No alcanza el nivel estratosférico de otras producciones en cuanto a efectos o animaciones, pero la dirección artística es genial.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Sus combates 3vs3 son muy diferentes a los otros contendientes de la comparativa y la dirección artística consigue embelesar.

CONCLUSIONES

El nivel de los juegos de lucha de esta generación es tan similar y hay tantos juegos excelentes que resulta muy complicado elaborar un ranking. Tus gustos personales, como siempre, podrían hacer bailar alguna posición, pero todos son joyas.

Los juegos de lucha son uno de los géneros más longevos del mundo del videojuego. Aunque no han evolucionado al mismo nivel que las aventuras o los "sandbox", por poner dos ejemplos, la verdad es que sí que han ido puliendo sus valores jugables hasta ofrecer unas experiencias medidas al milímetro. Por eso, porque esta comparativa es cuestión de décimas y no de decenas, nos ha resultado muy complicado elaborar la lista. Deberíamos no decirlo, pero os recordamos que la verdadera lista la deberías componer vosotros mismos con los datos que aquí os ofrecemos.

El primer puesto es para *Injustice 2*, que consigue alzarse con la victoria por los puntos. Su enorme oferta de contenido, tanto por número de luchadores como por modos de juego, lo sitúa en una posición privilegiada que, además, sabe aprovechar gracias a un apartado gráfico absolutamente espectacular. Si a eso le añadimos el carisma de los personajes de DC pues para qué queremos más. La segunda plaza es para un clásico del género, *Street Fighter V Arcade Edition*. Si estuviésemos hablando de cómo era el juego en su día de lanzamiento seguramente estaría en la cola de la tabla, pero el juego de Capcom ha evolucionado muchísimo con nuevos modos de juego y un plantel de luchadores mucho más aceptable. La propuesta jugable ya era impecable y su modo online es una auténtica pasada, así que se coloca entre los mejores. El podio lo cierra *Guilty Gear Xrd Rev 2*. A simple vista no goza del impacto técnico de los dos anteriores, pero a poco que escarbemos en la superficie descubriremos uno de los juegos de lucha más profundos y complejos de los últimos tiempos. La cuarta plaza es para *Mortal Kombat XL*, que ya era una gran juego antes de esta edición. Una vez más, contenido y show gráfico se dan la mano para ofrecernos una experiencia redonda, aunque el online quizás es algo flojo.

El quinto lugar lo ocupa *Tekken 7*, que nos ofrece todas las bondades que han hecho grande a la saga con el paso de los años. No ocupa una posición más privilegiada por su falta de novedades. El sexto puesto es para *SoulCalibur VI*, el recién llegado, que ofrece una ingente oferta de contenido, pero que también peca de cierto continuismo. La séptima posición es para *The King of Fighter XIV Special Anniversary Edition*, una joya de la lucha más clásica que goza de un plantel inmenso. Cierra la clasificación *BlazBlue Cross Tag Battle*, que ha perdido buena parte de sus virtudes al simplificar demasiado su hasta ahora genial jugabilidad.

1


2


3


4


5


6


7


8


CARACTERÍSTICAS GENERALES

	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Nº de luchadores	Nº de escenarios	Opciones online	Compatible con PS VR	DLC	VALORACIÓN
Blazblue Cross Tag Battle	2	2	20	20	MB	No	Sí	MB
Guilty Gear Xrd Rev2	2	2	25	22	E	No	Sí	MB
Injustice 2: Legendary Ed.	2	2	39	12	MB	No	No	E
Mortal Kombat XL	2	2	33	26	MB	No	No	E
Soul Calibur VI	2	2	22	11	MB	No	Sí	MB
Street Fighter V Arcade Edition	2	8	29	19	MB	No	No	E
Tekken 7	2	2	38	20	MB	Sí	Sí	E
The King of Fighters XIV	2	12	54	21	MB	No	Sí	E

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

	Animaciones	Modelos luchadores	Banda sonora	Doblaje	Sonido	Efectos de partículas	Dirección artística	Escenarios	VALORACIÓN
Blazblue Cross Tag Battle	MB	B	E	No	MB	E	E	B	MB
Guilty Gear Xrd Rev2	MB	MB	E	No	MB	MB	MB	MB	MB
Injustice 2: Legendary Ed.	E	E	E	No	MB	E	E	E	E
Mortal Kombat XL	E	E	MB	E	E	MB	E	E	E
Soul Calibur VI	MB	E	MB	No	MB	E	E	MB	MB
Street Fighter V Arcade Edition	E	E	MB	No	MB	E	MB	MB	E
Tekken 7	MB	MB	MB	No	E	E	MB	MB	MB
The King of Fighters XIV	R	MB	MB	No	MB	MB	MB	MB	MB

COMPONENTES DE JUEGO

	Duración	Nº de botones de ataque	Desarrollo de los combates	Barra de especiales	Movimiento final	Personalización luchadores	Escenarios onteractivos	VALORACIÓN	TOTAL
Blazblue Cross Tag Battle	E	2	2D	Sí	Sí	No	No	MB	MB
Guilty Gear Xrd Rev2	MB	5	2D	Sí	Sí	Sí	No	E	E
Injustice 2: Legendary Ed.	E	4	2D	Sí	No	Sí	Sí	E	E
Mortal Kombat XL	E	4	2D	Sí	Sí	No	Sí	MB	MB
Soul Calibur VI	E	4	3D	Sí	No	Sí	No	MB	MB
Street Fighter V Arcade Edition	MB	6	2D	Sí	No	No	No	MB	E
Tekken 7	E	4	3D	Sí	No	Sí	No	MB	E
The King of Fighters XIV	MB	4	2D	Sí	No	No	Sí	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Secuelas y GOTY a la vista

Hola amigos. Tengo dos dudas, una acerca de *Horizon: Zero Dawn* y la otra de *La Tierra Media: Sombras de Guerra*. Con respecto al primero, me gustaría saber si hay planeada alguna secuela. Me parece un juego con una historia espectacular. Y con respecto a la aventura de los orcos... ¿para cuándo una edición GOTY de dicho juego con todos sus DLC y expansiones? Gracias.

@Carlos Quintana Gordo

Pues a finales del pasado mes de agosto Warner lanzó *Sombras de Guerra GOTY*, que incluye el juego y todo el contenido post-lanzamiento por 59,99 euros. En cuanto al regreso de Aloy, podemos darlo por hecho. Aunque no todavía no hay confirmación oficial, sabemos que en Guerrilla llevan tiempo "reclutando efectivos" y han ampliado ostensiblemente su plantilla. Eso sí, no sabemos cúando llegará ni si será en PS4 o en PS5...



El clásico pase de temporada

Hola Playmanía. Estoy pensando en hacerme con el pase de temporada de *Assassin's Creed Odyssey*? ¿Se puede comprar "suelto", ¿no? ¿Qué contiene? Muchas gracias y seguid así.

@Raquel Hernández

Efectivamente, el pase de temporada de *AC Odyssey* puede adquirirse por separado (por 39,99 euros) o en alguna de las ediciones especiales del juego que lo incluyen (Gold, Ultimate, Spartan y Pantheon). Traerá dos nuevos arcos narrativos divididos en episodios y *Assassin's Creed III Remasterizado*, además de contenido gratuito como nuevos episodios y eventos en el juego y el modo Discovery Tour. El lanzamiento del primer arco narrativo, llamado *El Legado de la Primera Hoja Oculta*, será en diciembre y ofrecerá un episodio nuevo cada seis semanas. Ya en primavera de 2019, la mitología griega será la protagonista en el segundo arco narrativo, titulado *El Destino de la Atlántida*, que contará también con un episodio nuevo cada seis semanas. Y en marzo de 2019 los poseedores de este pase de temporada podrán volver a encarnar a Connor en *Assassin's Creed III Remasterizado*. ¡Muchas horas de diversión!



Sinner: Sacrifice for Redemption es una mezcla entre *Dark Souls* y *Shadow of the Colossus*. ¿Qué podría salir mal?

Un pecador que busca redimirse

¡Hola buenas! Quería preguntaros por un juego que vi anunciado en vuestro reportaje de la Vuelta al Cole del número pasado: *Sinner*. ¿Cuando llegará a PS4 al final?

@Eduardo García

Aunque inicialmente estaba previsto para abril, cuando leas esto ya podrás hacerte con él ya que sale el 18 de octubre. En *Sinner: Sacrifice for Redemption* nos enfrentaremos contra enormes jefes finales, inspirados en los siete pecados capitales. Sus creadores, los chicos de Dark Star, lo definen como una mezcla entre *Dark Souls* y *Shadow of the Colossus*. ¿Qué podría salir mal?

El futuro de Lara Croft

Hola Playmanía. Acabo de terminar *Shadow of the Tomb Raider* y me ha encantado. Quería saber si se sabe algo sobre nuevas entregas. ¡Muchas gracias!

@Sara Ramos

Pues Square Enix concibió esta historia sobre el origen del personaje como una trilogía que termina con *SOTTR*. De hecho, Camilla Luddington, la actriz que ha encarnado a Lara Croft en estos tres juegos, da por hecho que su participación ha terminado. Pero tranquila que Lara Croft seguro que terminará volviendo... aunque su regreso no tiene pinta de ser algo cercano.

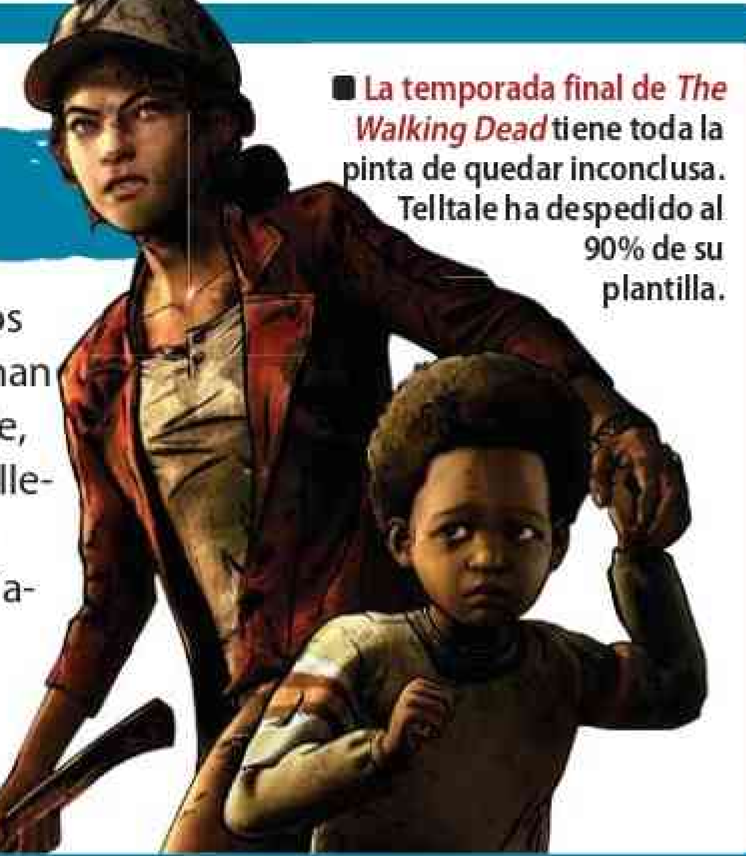
LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Qué pasa con Telltale y con sus juegos anunciados?

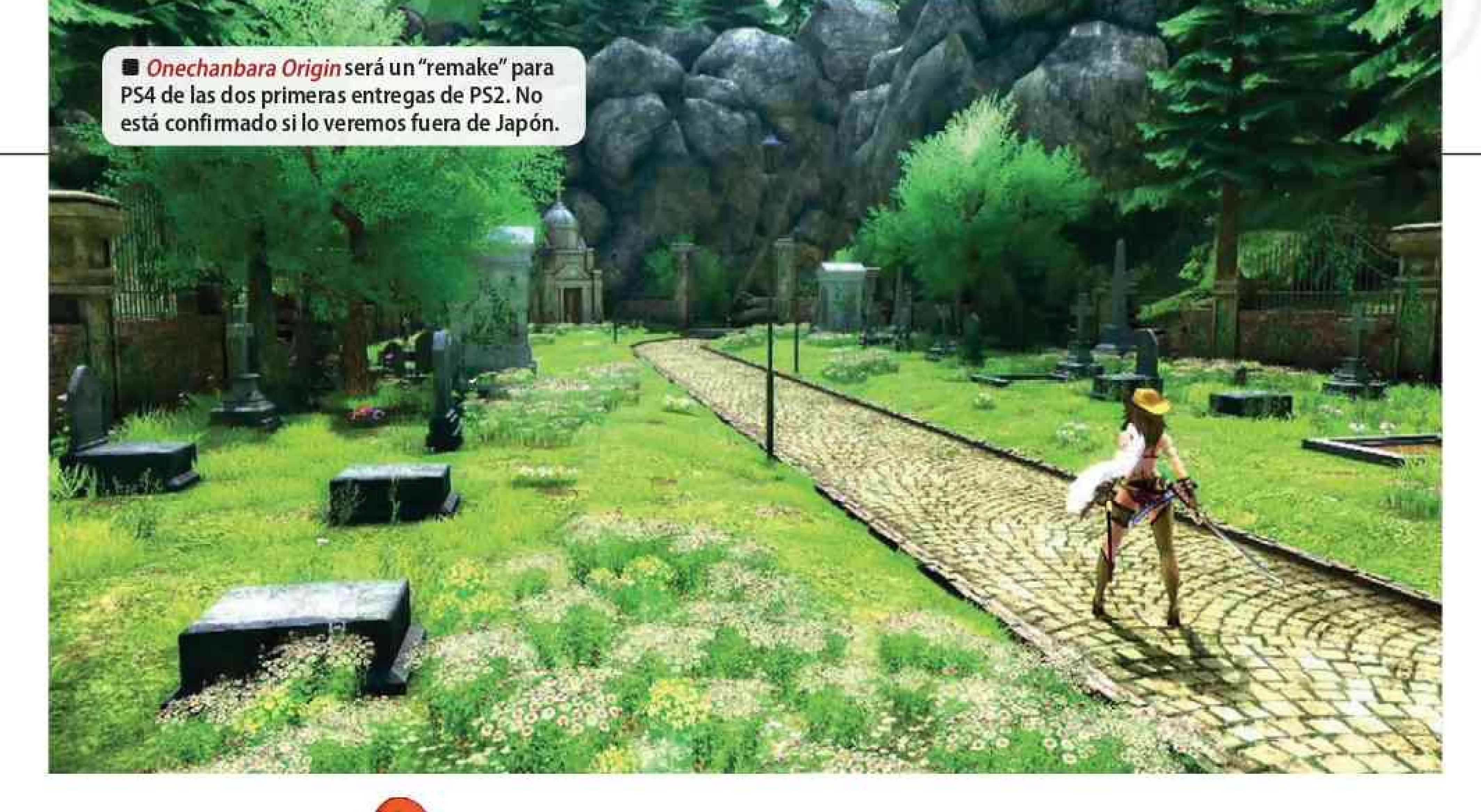
Saludos playmaníacos. ¿Al final cierra Telltale? ¿Qué pasa con la última temporada de *The Walking Dead* y el resto de juegos anunciados?

@Sara Díaz

En el momento en el que escribimos estas líneas, aún no ha cerrado, aunque han despedido al 90% de la plantilla (unos 250 trabajadores). La empresa está tratando de terminar el juego a toda costa buscando apoyos externos, pero no está nada claro que vayan a poder conseguirlo De hecho, Melissa Hutchison, la actriz que presta su voz a Clementine, da por hecho que nunca veremos los Episodios 3 y 4, quedando el juego inconcluso (lo han retirado de PS Store). Una faena para los fans de la serie, pero no nos olvidemos de que aquí la peor parte se la llevan los 250 empleados que han perdido su puesto de trabajo. En cuanto a sus proyectos de futuro ya anunciados (la segunda temporada de *The Wolf Among Us*, el juego de *Stranger Things*...), pues parece que serán cancelados. De hecho Netflix ya baraja otras alternativas para llevar su serie a los videojuegos...



La temporada final de *The Walking Dead* tiene toda la pinta de quedar inconclusa. Telltale ha despedido al 90% de su plantilla.



■ *Onechanbara Origin* será un "remake" para PS4 de las dos primeras entregas de PS2. No está confirmado si lo veremos fuera de Japón.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá remaster de *Dragon Quest VIII*?

@Pedro Fito Romero

Estaría muy bien y a Square Enix no le costaría mucho que luciera de lujo en PS4, pero no hemos oído nada.

¿Cuándo sale *Dying Light: Bad Blood*?

@Iván Cogolludo

Este giro hacia el battle royale ya está disponible en Steam en acceso anticipado. Saldrá tambien en PS4 pero todavía no han anunciado su fecha de lanzamiento. Eso sí, su concepto será algo distinto al de *Fortnite*, ya que aquí sólo 6 jugadores tendrán que cooperar para sobrevivir ante los zombis, aunque sólo hay sitio para uno en el helicóptero que nos permitirá huir, así que tarde o temprano tendrán que luchar entre sí...

¿Hay un nuevo *Star Ocean*?

@Oscar Sanz

Si te refieres a *Star Ocean: Anamnesis*, se trata de un juego para móviles que, efectivamente, estará disponible también en nuestro país a partir del 18 de octubre, tanto para iOS como para Android. Pero no es una nueva entrega para PS4...

¿Remasterizarán *Killer 7* en PS4?

@ZyxLamonde

De momento, el "remaster" de este tan particular juego de acción de Suda 51 está previsto sólo para Steam.

Muchachas contra zombis

Buenas Playmanía. Soy uno de esos bichos raros a los que le gusta la bizarra serie *Onechanbara*. ¿Hay alguno más anunciado para PS4?

@Martín Melero

Pues la última entrega para PS4 de esta longeva saga de juegos de serie Z que enfrenta a chicas "bien armadas" contra zombis fue *Onechanbara Z2: Chaos*, lanzado en verano de 2015. Pero en este Tokyo Game Show, D3 Publisher ha anunciado *Onechanbara Origin* para PS4. Se trata de un "remake" de las dos primeras entregas de esta saga de acción, *The Onechanbara* y *The Onechanbara 2*, que se lanzaron en PS2 en 2004 y 2005 respectivamente. Saldrá en Japón el año que viene pero aún no está confirmado si lo veremos por estos lares.

Más músculo en el cuadrilátero

Buenas Playmaníacos. Yo quería saber qué incluirá el pase de temporada de *WWE 2K19* para saber si me lo pillo de antemano o no. ¡Muchas gracias y que Rey Mysterio os bendiga!

@Fernando Arranz

El contenido descargable post-lanzamiento de *WWE 2K19* incluye un pack con más de 50 nuevos movimientos para el juego, incluyendo el Atomic Drop into Double Leg Combo (que hizo popular la Superstar de la WWE Jeff Hardy); el Exploder vs. Opponent on the Apron (popularizado por la Superstar de NXT Tyler Bate); el Slingshot X-Factor (a cargo de la Superstar de 205 Live Mustafa Ali); y el Assisted Twist of Fate, Avalanche Splash & Side Effect Combo y el Senton & Leg Drop Combo (que hicieron populares las Superstars Matt Hardy y Bray Wyatt). También ofrecerá un Pack de Titanes (con Candice LeRae, Dakota Kai, Lacey Evans, Lio Rush, Maria Kanellis, Mike Kanellis y Ricochet) y otro de Futuras Estrellas de la WWE y NXT (Bobby Lashley, EC3 y War Raiders); además de jugosas ventajas para el modo Mi Carrera.

Mamporros en formato físico

Saludos playmaníacos. Me gustan mucho los juegos de peleas callejeras y estoy gozando muchísimo con *Capcom Beat'em up Bundle*. Pero me gustaría tenerlo en formato físico. ¿Lo veremos algún día? Gracias y saludos.

@Rubén Letrado

Capcom Beat'em up Bundle ha sido lanzado en occidente exclusivamente en formato digital. En Japón, Capcom sí ha lanzado una edición en formato físico, presentada en una caja que simula una CPS-2 (la placa que alumbró juegos como *Battle Circuit* o *Armored Warriors*), y con la BSO, un libro de ilustraciones, posters e imitaciones de los "flyers" originales de los juegos incluidos en el recopilatorio. No tenemos esperanzas de verlo por aquí...







¿Compraréis PlayStation Classic? ¿Qué juegos os gustaría que incluyera?

Imposible resistirse



Robin Trevor Monroe

"La nostalgia es tal que es casi imposible resistirse. Personalmente me gustaría que incluyera *Vigilante 8*, los *Twisted Metal, Toy Story 2, Toy Story Racing, Bugs Bunny & Taz: La Espiral del Tiempo, Crash Bash, CTR, MGS, Gran Turismo 2...*".

Aquellos maravillosos años



Adrián Casanova

" Yo sí, para retroceder a aquellos magníficos veranos y navidades de mi infancia. Y ojalá incluya aquellos interminables *Final Fantasy, Crash Bandicoot, Resident Evil, Tomb Raider* o *MGS*.

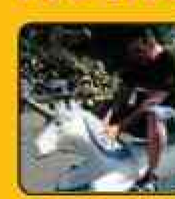
Prefiero una Raspberry



Juan Muria

"Pues no, pudiendo comprar una Raspberry con todos los juegos de todas las plataformas. Pudiendo tener más de 8.000 juegos por menos dinero y con posibilidades de uso mucho más completas, no tiene sentido. Antes me compraría una original de segunda mano".

No me parece tan cara



Alejandro Mantilla Reyes

"Veinte juegos son pocos, pero si meten *Resident Evil 2* y *3, Crash Team Racing, MGS*... entre otros clásicos, sería un detalle. En cuanto al precio, viene a salir a 5 euros por juego. Bastante más barato que hacerte con ellos originales y más baratos que en la PS Store en algunos casos. Y sin contar el material de la consola".

Jugarlos en inglés no mola



Alberto Rosado

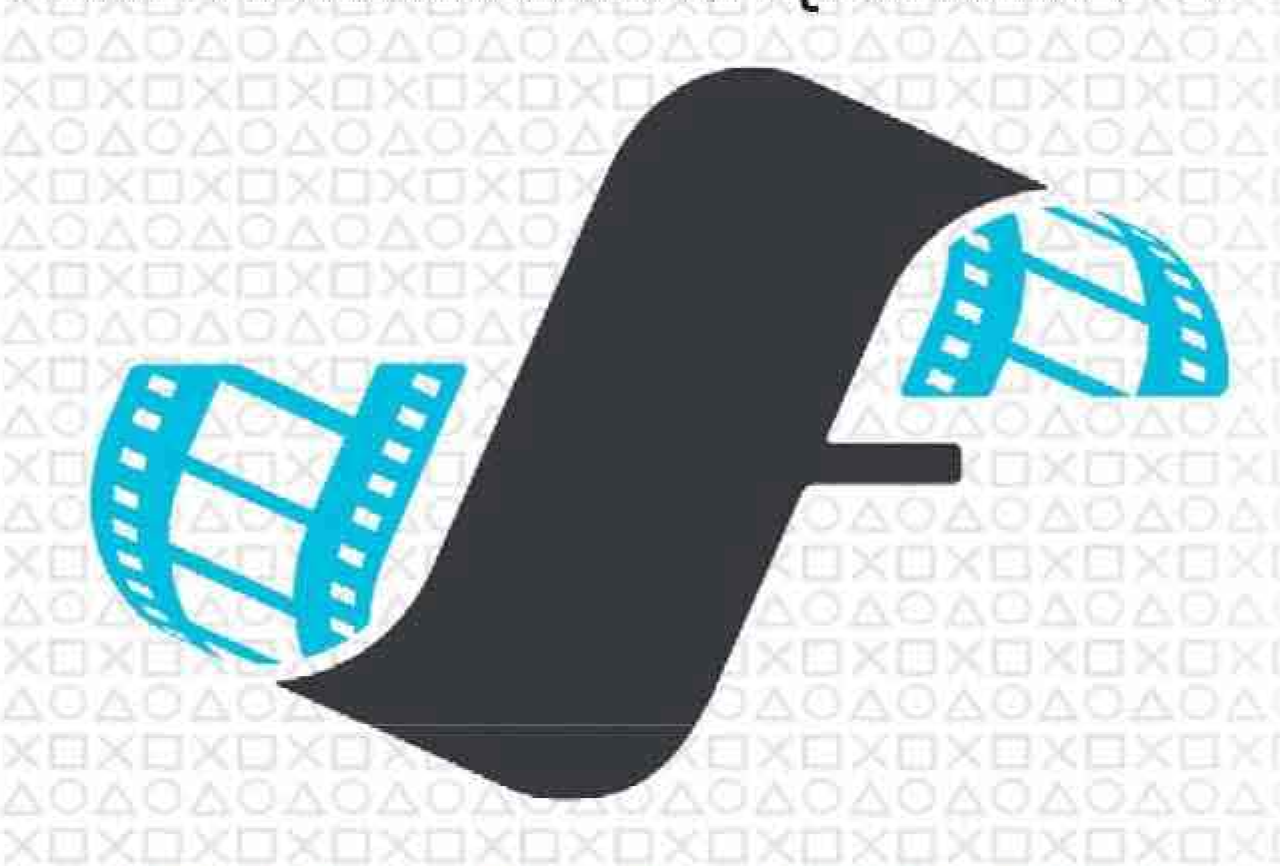
"Que te claven 99 euros para jugar a *FFVII* en inglés, no mola. Para los que no manejamos el inglés se nos hace difícil jugar a ciertos títulos. Sony debería tener un poco de consideración con este asunto".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juego exclusivo de PS4 esperas con más ganas?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

DA RIENDA SUELTA A TU **CREATIVIDAD** CON ESTA HERRAMIENTA QUE TRAE PS4



SHARE factory™

Crea y comparte

No hace falta un complejo programa de edición de vídeo y ordenador para hacer tus pinitos en el mundo de los montajes digitales. Tu consola pone a tu disposición Share Factory, una sencilla pero potente aplicación que colmará las necesidades cinematográficas de la mayoría.

1. PROGRAMA



1 Menú. A lo mejor, si no has trasteado mucho con la consola es muy posible que lo tengas en la barra principal, junto con los demás juegos y aplicaciones que tienes instalados.

2. NUEVO VIDEO



1 Proyecto. Desde el menú principal de la aplicación Share Factory, elige la primera opción de la izquierda, "Videos" y luego "Nuevo proyecto". Así darás comienzo a una nueva creatividad.



3 Partes. En la siguiente pantalla, en "Videos", tendrás que elegir los vídeos que compondrán tu montaje. Márcalos pulsando X y observa el cuadro de la esquina inferior izquierda para saber la duración total de todos ellos.

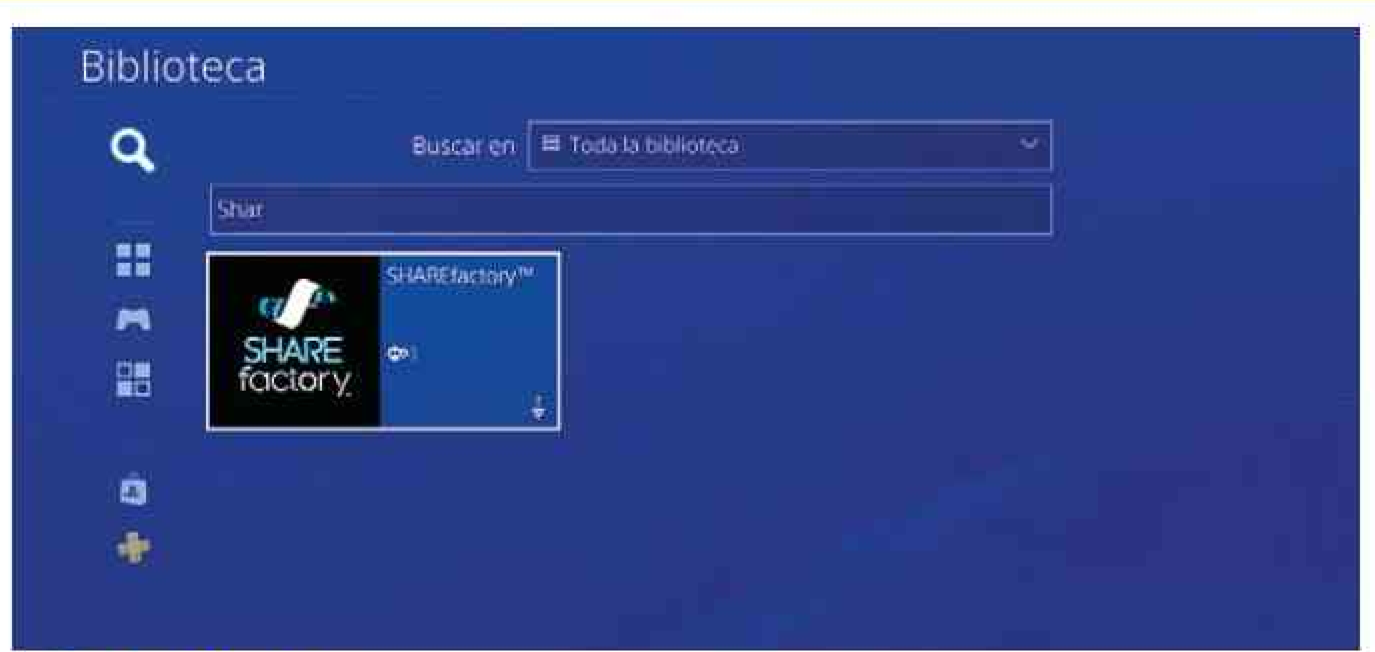
3. EDICIÓN: AÑADIR



1 Posición. Sitúate en el punto de la barra de metraje donde quieras añadir algo y pulsa "X". Podrás elegir entre insertar nuevo vídeo, una imagen, un efecto superpuesto, una Pista 2, una Música, etc.



2 Efecto superpuesto. Se trata de imágenes, iconos y texto que podrás insertar donde quieras. Podrás elegir el efecto con el que aparecen y se van, donde lo hacen en la pantalla, opacidad, etc.



2 Biblioteca. Si no es así es porque lo has borrado y tendrás que descargarlo. Ve a la Biblioteca, en el menú principal y usa la lupa de la parte superior izquierda y pon, simplemente "share" en el cuadro de texto.

En 2 minutos...

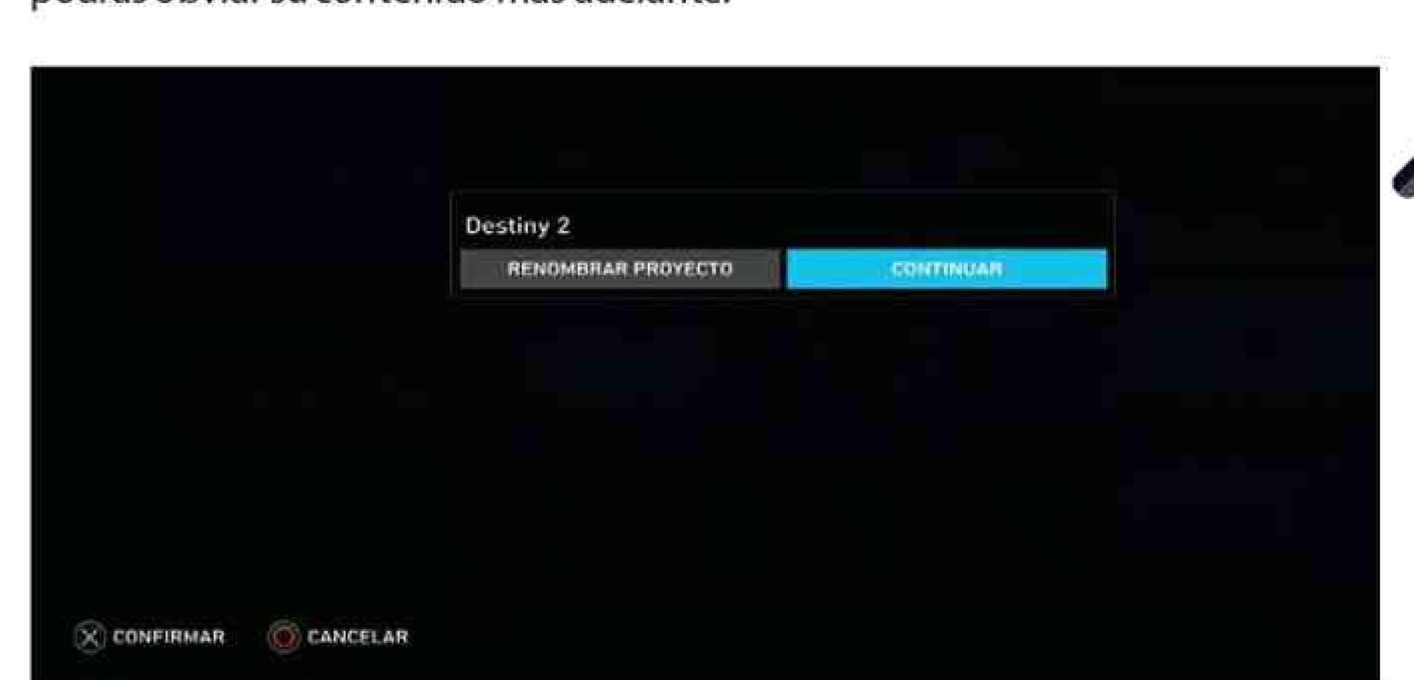
TEMAS. Normalmente entendemos por "Temas" los fondos de pantalla y máscaras cosméticas que aplicamos a la interfaz de nuestra consola, basados, normalmente, en juegos. En Share Factory, en cambio, nos referiremos a "temas" como al conjunto de entradillas, finales y efectos que se pueden usar en un video y que, también, estarán basados en algún juego.



3 Descarga. Selecciona Share Factory y dale a "Descargar". Puede que te aparezcan algunos temas para esta App. Descárgalos también si quieres seleccionándolos en la siguiente pantalla y pulsando en el botón "Descarga".



2 Tema. Elegir un Tema relacionado con un juego en concreto si quieres. No hay manera de empezar el proyecto sin un tema determinado, aunque podrás obviar su contenido más adelante.



4 Nombre. Una vez elegidos todos los videos (que podrás añadir o eliminar sobre la marcha), pulsa el botón Cuadrado para comenzar el proyecto y dale un nombre determinado.

En 2 minutos...

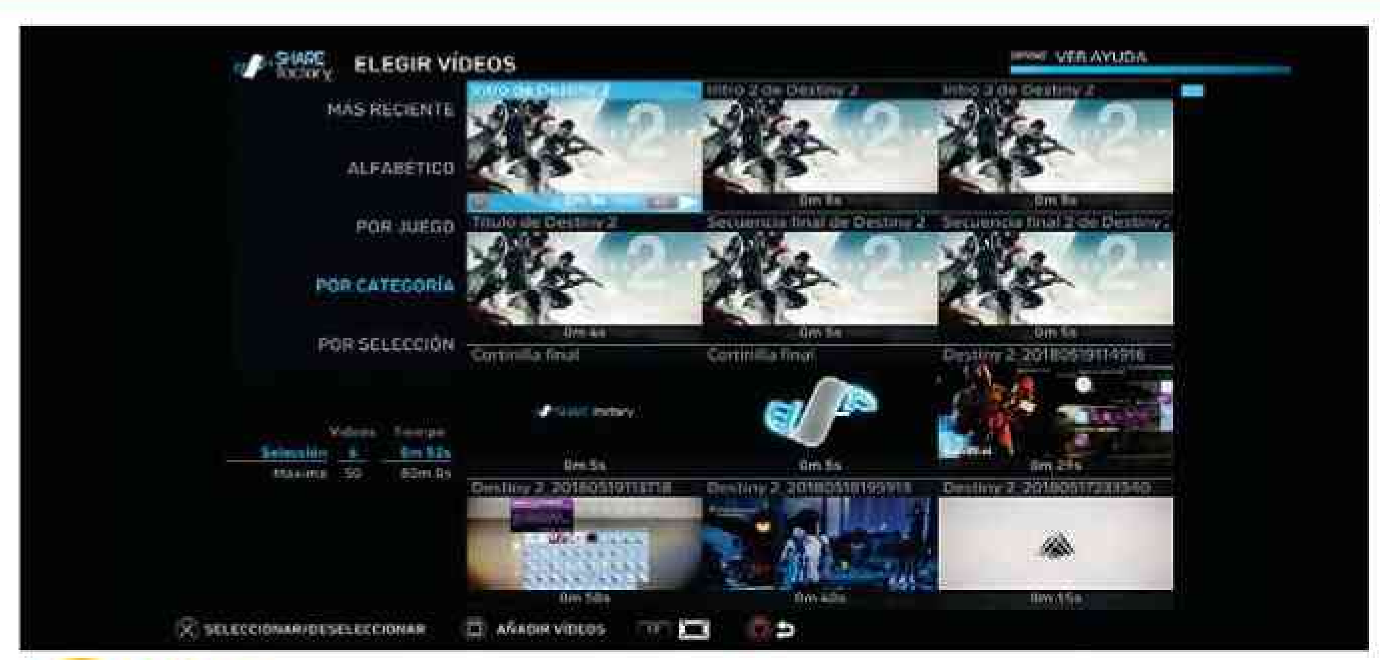


LAS PARTES. Al elegir un Tema, contarás con un prólogo, una secuencia final y algunos efectos de transición exclusivos. Una composición estándar contará la mencionada entradilla, uno o varios vídeos principales unidos entre sí y una secuencia final. Por supuesto, queda en tu mano respetar esa estructura o no, eliminando cualquiera de ellas o mezclando de varios temas diferentes. Es en esa mezcla donde demostrarás tu creatividad.

Ojo con...



MÁS MATERIAL. Share Factory viene cargado con algunos temas en función de los juegos a los que has jugado, pero siempre puedes descargar alguno de los decenas que hay disponibles en PS Store. Para ello, desde el menú principal de Share Factory, en la barra izquierda, pulsa sobre "Importar contenido". Luego selecciona "Temas de Share Factory" y elige entre la enorme lista disponible (lo normal es que sean gratuitos), pulsado sobre "Descargar".



3 Vídeo. Si seleccionas otro video, éste se reproducirá a partir del punto que selecciones. Pulsa X, elige "Añadir video" y elige los que quieras de entre la lista de los que hay guardados. Pulsa Cuadrado y se añadirá al metraje.

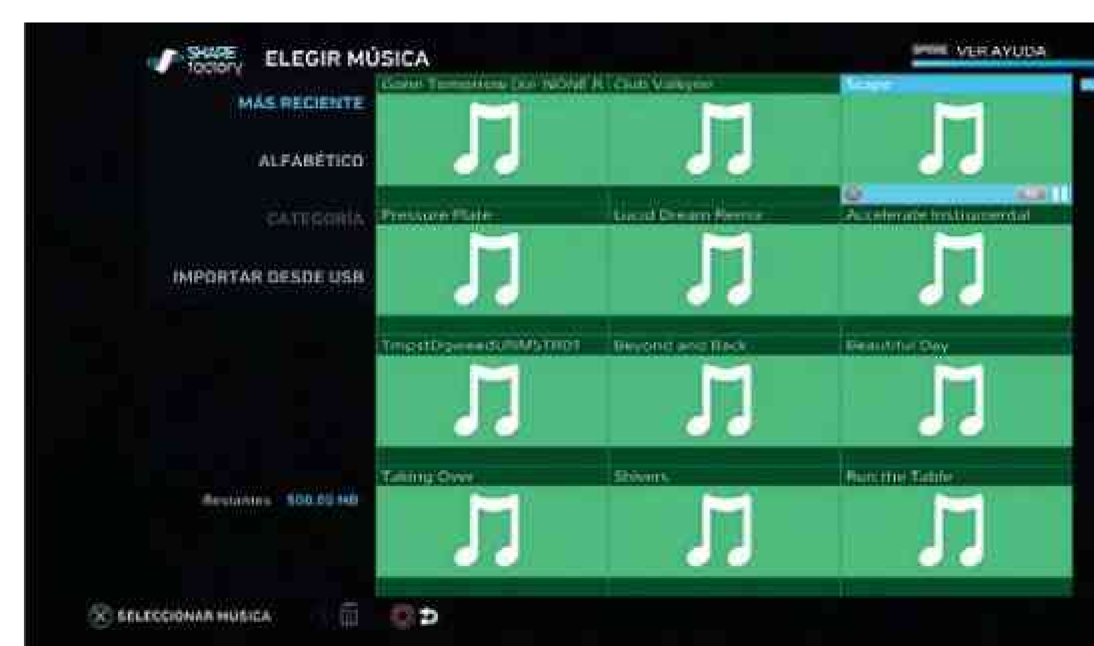
Ojo con...

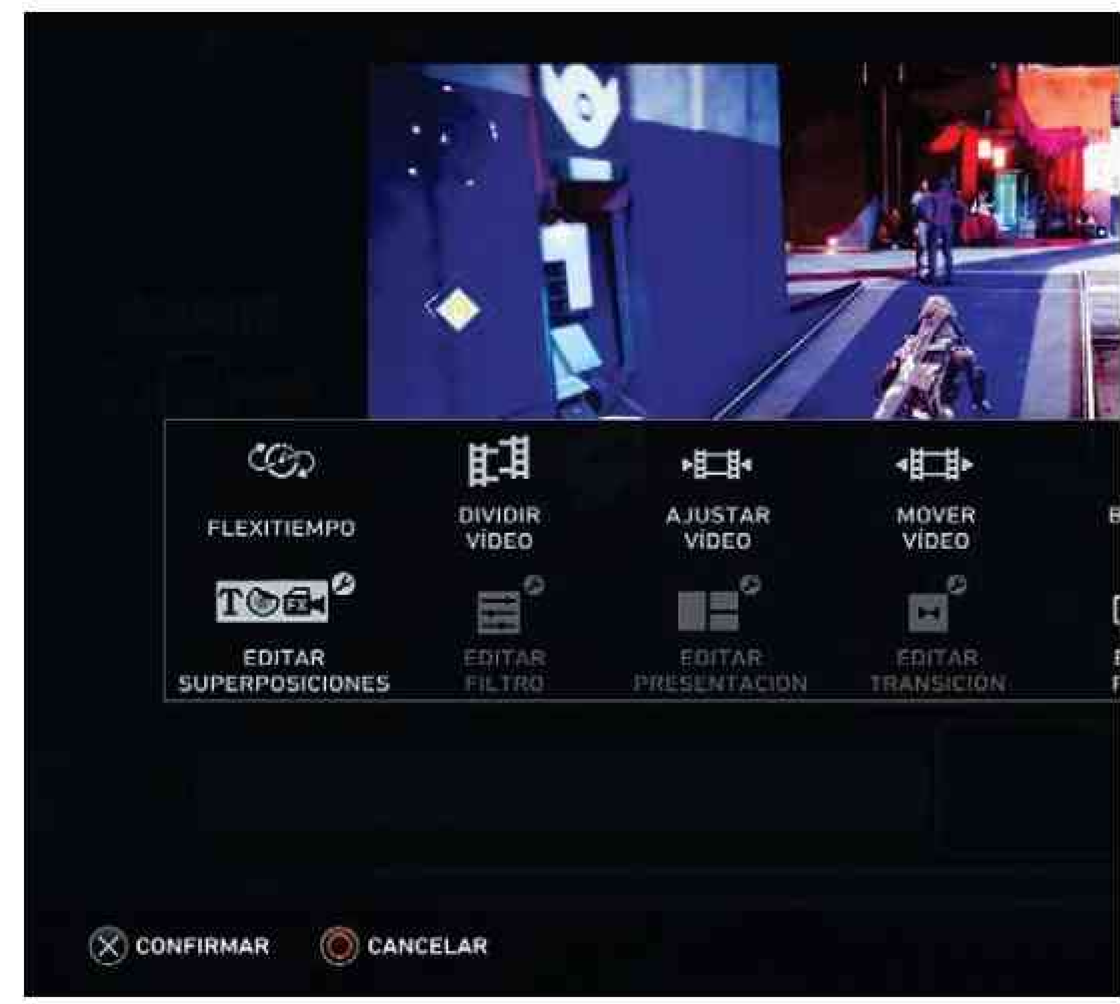


CONTROLES. Los controles de edición de Share Factory son realmente sencillos. Una vez en la sección de montaje, observa la línea inferior y derecha de la pantalla para encontrar una pequeña leyenda de qué hace cada botón del mando. Especialmente útil es el panel táctil pues te permite moverte por el metraje de manera muy ágil. Prueba todos los botones y descubrirás opciones mu y interesantes.



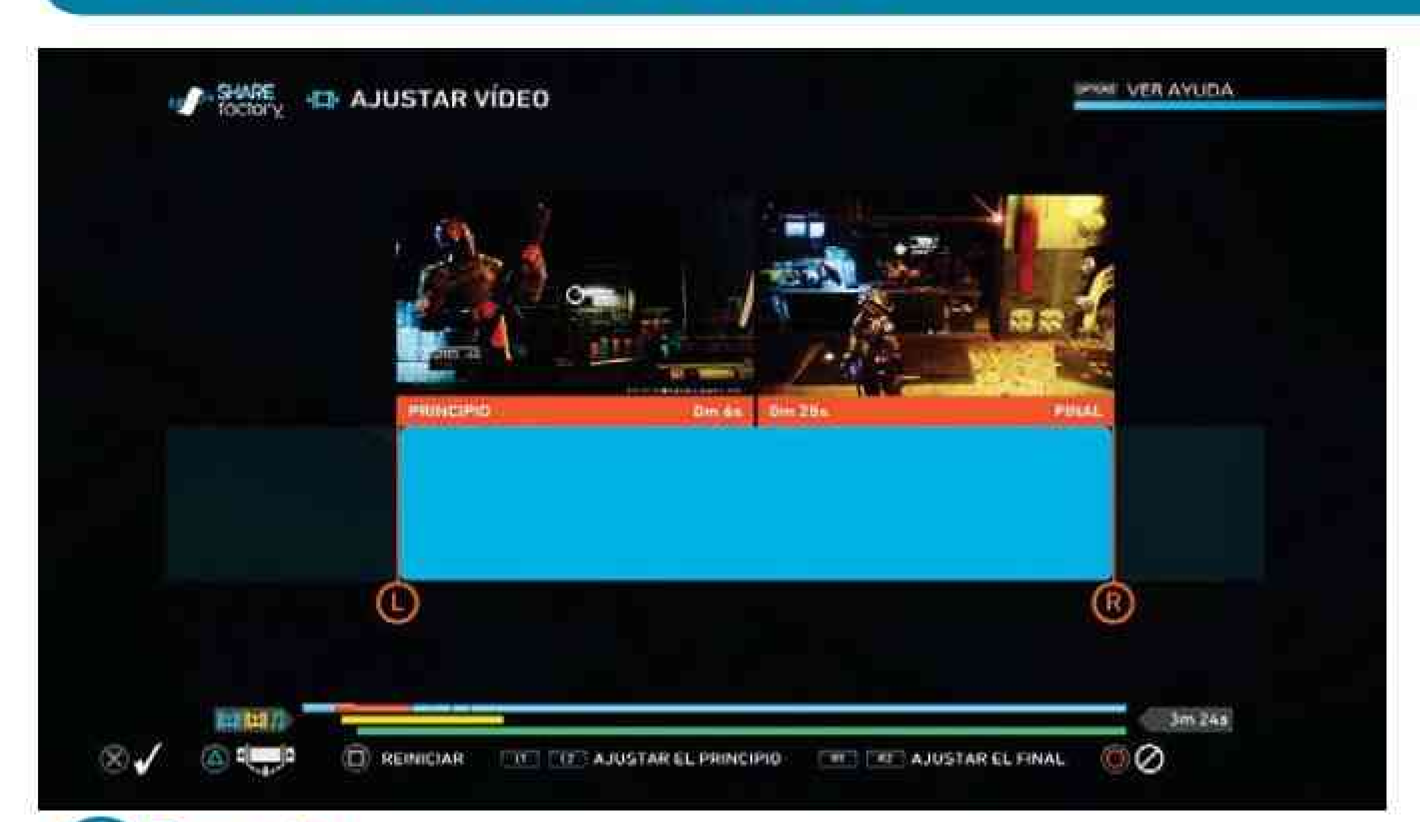




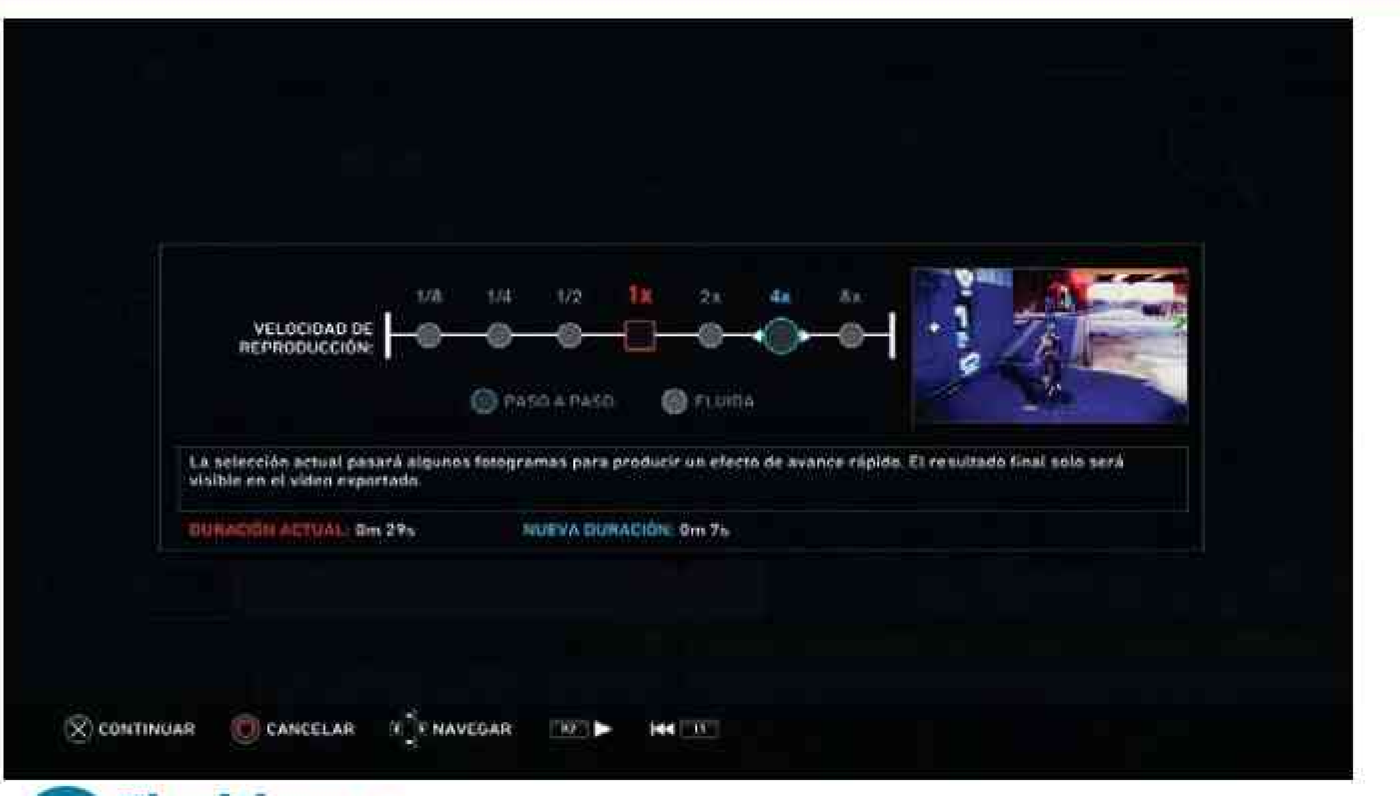


4 Añadir pista. Si lo que quieres es añadir otro video que se reproduzca a la vez que el principal, tendrás que añadir lo que se llama una segunda "pista". Sitúate en el punto donde quieras añadirlo y pulsa X, luego "Añadir Pista 2" y luego "Añadir video". La Pista 2 se reproducirá en una esquina del video principal (Pip). Con el Cuadrado podrás controlar dónde aparece ese segundo video, cuánto dura, etc., si pulsas Cuadrado, luego "Editar pista 2", y Cuadrado de nuevo para entrar en el menú de edición. Sólo puede haber una única Pista 2.

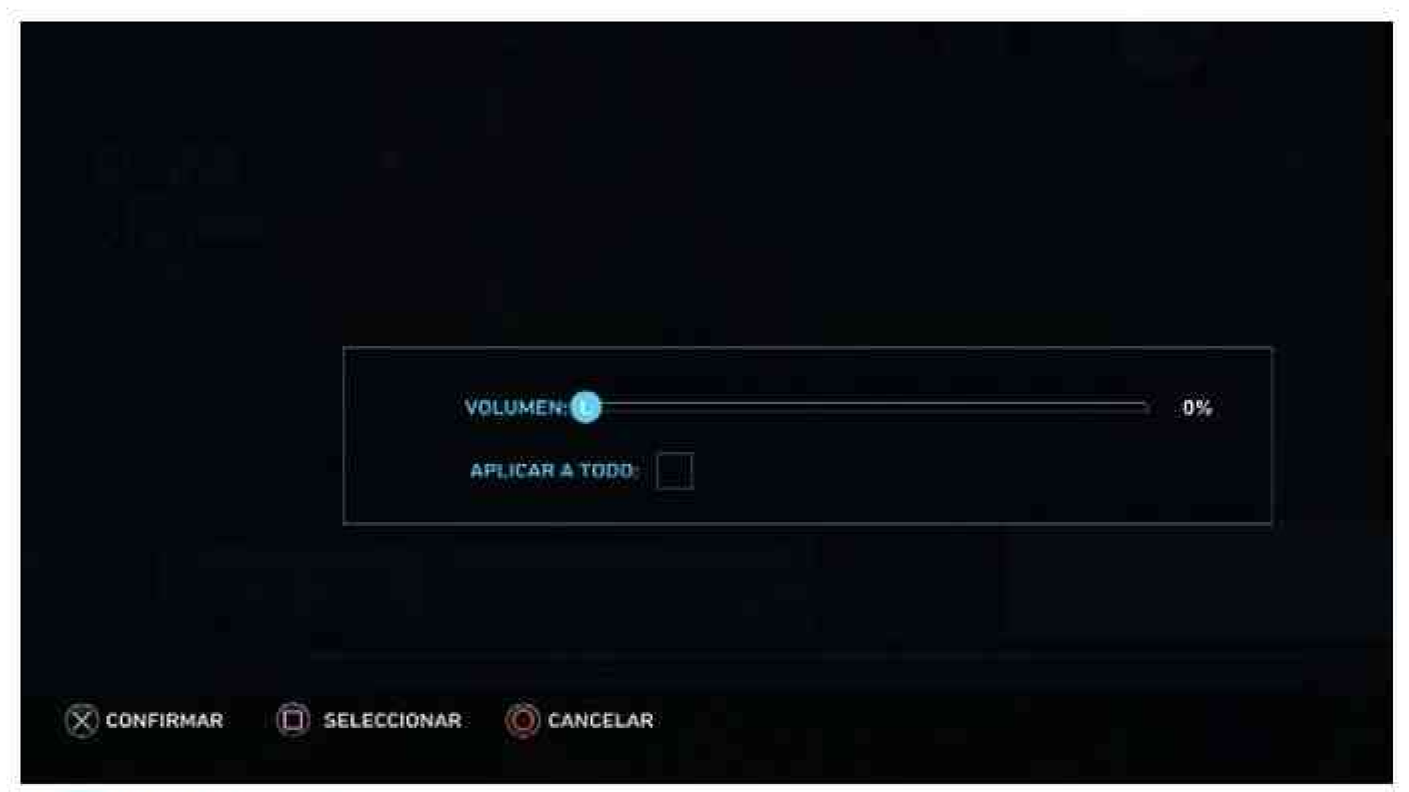
4. EDICIÓN: AJUSTES



1 Recortar. Una opción que usarás seguro será la de ajustar el momento de inicio y final del video principal, de la Pista 2 o de la música. Pulsa Cuadrado y elige la Pista que quieres editar y usa los sticks para ajustar los extremos.



2 Flexitiempo. Sólo se puede usar en la Pista 1 y regula la velocidad de reproducción. Pulsa Cuadrado, elige "Flexitiempo" y luego la velocidad (min 1/8, máx x8). El efecto en la duración del total lo verás en "Nueva duración".





4 Volumen. Podrás ajustar el volumen de cualquiera de las tres pistas independientemente. Para ajustar el del video original (Pista 1), pulsa Cuadrado y selecciona "Volumen del vídeo". Para ajustar el de la Pista 2, pulsa Cuadrado, selecciona "Editar Pista 2" luego Cuadrado de nuevo y "Volumen del Vídeo". Y finalmente, para ajustar el de la música, pulsa Cuadrado, luego "Editar Música", Cuadrado de nuevo y "Volumen de Música".

5 Música. Una de las opciones que mas usarás si lo que quieres una banda sonora especial. Selecciona "Añadir música" y elige la canción que quieras de la lista o impórtala desde un dispositivo USB (con un formato que pueda reconocer PS4) usando el menú de la izquierda. La pista de la música aparecerá en la parte inferior de la barra de secuencia.





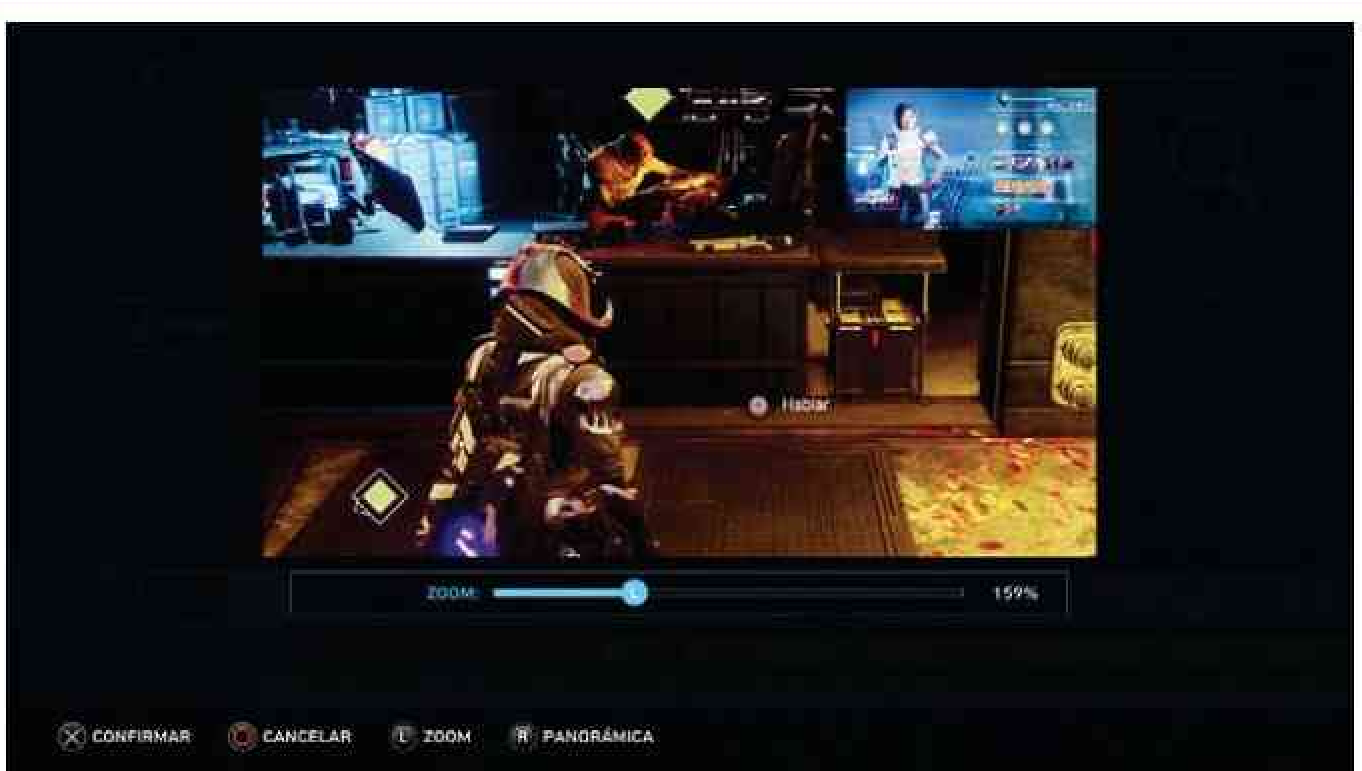
6 Grabar. Puedes incluso grabar sobre la marcha audio o video usando una PS Camara y añadirla como una Pista 2. Ponte sobre el punto donde quieres añadir la grabación y pulsa "X", luego selecciona ""Añadir pista 2" y luego vuelve a pulsar "X" para seleccionar entre "Grabar video" o "Grabar sonido".

En 2 minutos...

CONCEPTOS BÁSICOS. Para entender cómo funcionan las diferentes opciones es muy importante tener claro cómo llama Share Factory a cada parte del montaje, o Pistas. "Video" será la parte principal del montaje y está representada por la línea de tiempo de color azul (fotograma con el número uno). Toda opción que diga "... Video" está referida a esta parte o Pista 1.
Como "Pista 2" se entiende a la segunda sección (fotograma con el número 2 y línea color amarillo) que se reproducirá de manera secundaria o paralela. Por supuesto, todas las opciones para editarla vendrán después de la opción "Editar Pista 2".
Y finalmente, la tercera pista o "Música" es la banda sonora que hayas podido insertar, representada por la línea de color verde, y que podrás editar siempre después de seleccionar la opción "Editar Música". Ten siempre en cuenta esta aclaración para no liarte con las opciones de edición. Y no olvides que sólo puede haber simultáneamente un "Video", una "Pista 2" y una "Música", es decir, sólo tres pistas a la vez.







3 Zoom. Sólo se puede usar en la Pistal 1. Pulsa Cuadrado y elige "Panorámica y zoom". Usa el stick izquierdo para acercar o alejar imagen y el derecho para centrarla en el punto que quieres. Esta opción se aplica a todo el vídeo.

Ojo con...

IMAGINACIÓN. Aunque Share Factory es una herramienta bastante potente (para ser gratis), tiene algunas limitaciones importantes, como por ejemplo el no poder limitar efectos como el zoom, filtros o Flexitiempo a secciones determinadas del video principal.



Para sortear este problema, piensa que puedes duplicar, recortar y volver a pegar los videos que componen tu proyecto. Si, por ejemplo, en un video de 1 minuto sólo quieres usar un efecto determinado entre los segundos 20 y 30, podrás duplicar el video original dos veces más y aplicar esos efectos en esos duplicados. Luego sólo tienes que recortarlos y "pegarlos" con cuidado para conseguir el efecto deseado y que parezcan una sola pieza.



5 Música. La tercera pista, la Música, puede ser editada de manera diferente a las otras dos pistas de video. Pulsa Cuadrado, elige "Editar Música" y pulsa Cuadrado de nuevo. Dos opciones muy interesantes son los fundidos de entrada y salida. En ellos podrás ajustar cuanto tarda en "arrancar" la música o en "morir".



6 Ajustes PIP. La Pista 2 puede ser configurada para que se vea de diferente forma. Trastea con la posición del PiP para que no tape algo importante de la Pista 1. Pulsa Cuadrado, luego "Editar Pista 2" y elige el tamaño y también la posición de la ventana de la Pista 2.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





FIFA 19 y Spidey lo han petado este mes..

1. FIFA 19 (N)
2. Marvel's Spider-Man (N)
3. NBA 2K19 (N)
4. Shadow of the Tomb Raider (N)
5. Dragon Quest XI: Ecos de un Pasado Perdido (N)
6. Pro Evolution Soccer 2019 (↓)
7. Grand Theft Auto V (↓)
8. The Last of Us: Remastered (N)
9. Gran Turismo Sport (↑)
10. God of War (↓)

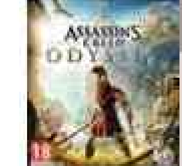


God of War resiste frente a las novedades.

AVENTURAS



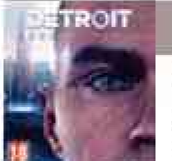
ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA **88**



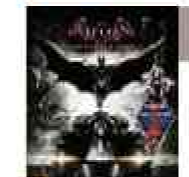
ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.
NOTA **93**



A WAY OUT
» EA » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura única que sólo puede disfrutarse jugando en cooperativo. Tiene sus fallos, pero merece mucho la pena.
NOTA **85**



DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 64,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA **91**



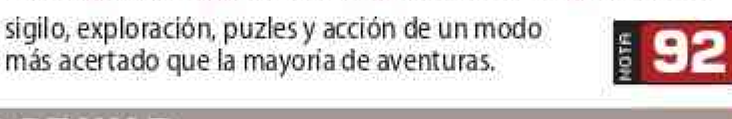
BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA **94**



DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA **90**



DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA **92**





GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA **94**

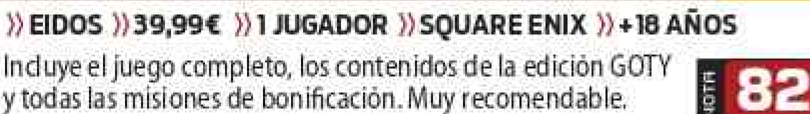


GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99€ » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA **94**

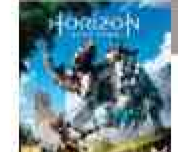


HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA **91**





HITMAN: DEFINITIVE EDITION — DISCO
» EIDOS » 39,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
Incluye el juego completo, los contenidos de la edición GOTY y todas las misiones de bonificación. Muy recomendable.
NOTA **82**

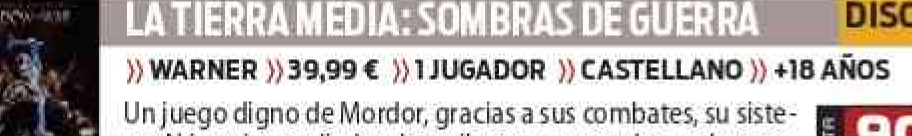


HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA **95**

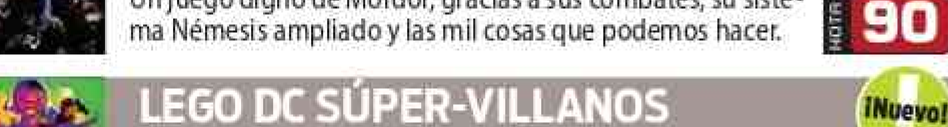


INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA **87**

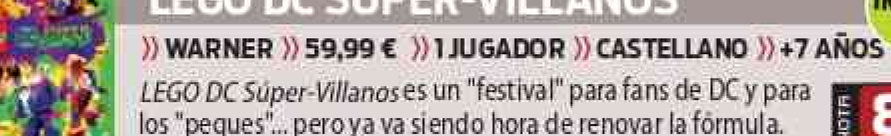
INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA **90**



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA **90**

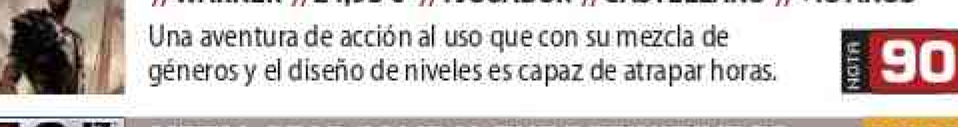


LEGO DC SÚPER-VILLANOS — ¡Nuevo!
» WARNER » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
LEGO DC Súper-Villanos es un "festival" para fans de DC y para los "peques"... pero ya va siendo hora de renovar la fórmula.
NOTA **85**





MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA **90**



METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA **97**



METAL GEAR SURVIVE — DISCO
» KONAMI » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Como *Metal Gear* es bastante flojo pero como juego de supervivencia es mejor de lo que esperábamos. Muy adictivo.
NOTA **76**

NIER AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA **93**

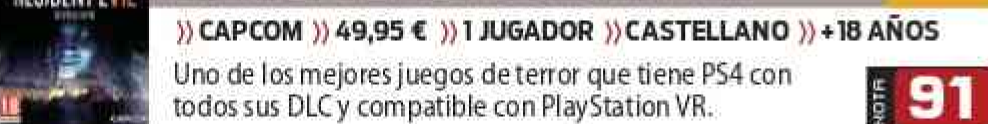
NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA **90**

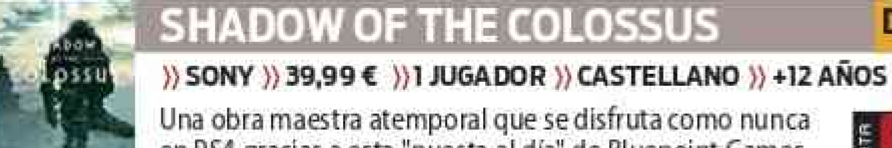
OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA **82**

PREY — DISCO
» BETHESDA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA **92**



RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.
NOTA **91**





SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.
NOTA **93**



Tres razones para tener...



Assassin's Creed Odyssey

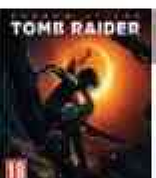




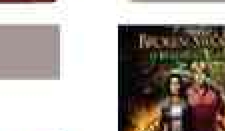
1. NOVEDADES QUE FUNCIONAN. La saga abraza sin tapujos el tono más "rolero", con toma de decisiones, dos personajes a elegir... Y la verdad es que le sienta de maravilla. Todo un acierto.

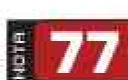
2. AMBIENTACIÓN MUY ATRACTIVA. La antigua Grecia tiene mucha tela que cortar. *AC Odyssey* logra una perfecta recreación de la época, sus personajes históricos, su mitología...

3. GRÁFICOS DE INFARTO. *AC Odyssey* os dejará con la boca abierta con sus paisajes, sus efectos de luz, el modelado de sus personajes y el gran nivel de detalle que exhibe todo.



SHADOW OF THE TOMB RAIDER
» SQUARE ENIX » 64,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas. NOTA **93**



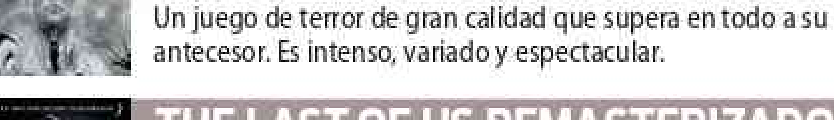


SHENMUE I & II
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Dos obras maestras del videojuego que llegan por fin a PS4, aunque con un "port" algo perezoso y con textos en inglés. NOTA **77**

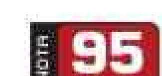


SPIDER-MAN
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo. NOTA **91**





THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular. NOTA **89**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**



THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo. NOTA **86**



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA **98**



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender. NOTA **87**



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**



VAMPYR — DISCO
» BADLAND » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vampyr es el mejor juego que se haya hecho sobre el vampiro "clásico". Con mejores gráficos sería obra maestra. NOTA **85**



WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido NOTA **90**



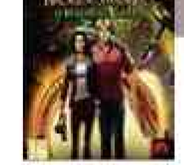
YAKUZA 6 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano. NOTA **91**



YAKUZA KIWAMI 2
» SEGA » 44,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
No es sólo un "remaster". Está tan mejorado y "aumentado" que es una de las mejores entregas de la saga (si no la mejor). NOTA **90**



AV. GRÁFICAS



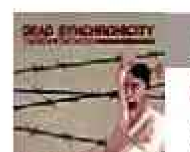
BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA **89**



DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA **70**



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular. NOTA **80**



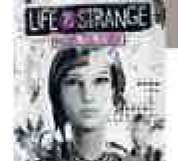
FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA **78**



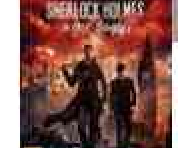
LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador. NOTA **81**



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**



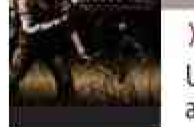
LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compènsa con creces. NOTA **82**



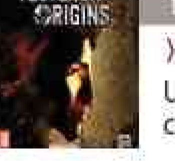
SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**



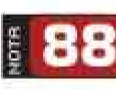
SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA **77**



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**

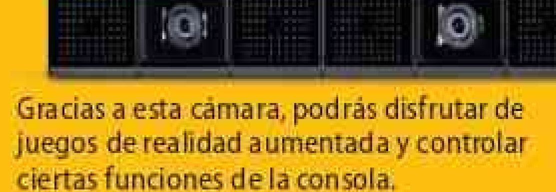


PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 69,95 €
Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.



2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95 €
Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €
Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...



5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING 299,95 €
Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.



6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE 299,95 €
Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER 799,99 €
Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.



Los cuatro mejores juegos ...





1 Life is Strange 2

Sean y Daniel Díaz son los dos hermanos que protagonizan *Life is Strange 2*. Tras un incidente con un vecino, acaban huérfanos y acusados de la muerte de un policía, por lo que huirán juntos hacia las montañas de Oregón en una historia de amor fraternal entre dos personajes que deberán madurar a marchas forzadas.

2 Brothers: A Tale of Two Sons

Dirigido por Josef Fares (autor también de la aventura exclusiva mente cooperativa *A Way Out*), *Brothers: A Tale of Two Sons* es una aventura muy original ya que manejamos a los dos hermanos "a la vez" (cada uno esta asignado a un stick), lo cual da mucho juego a la hora de resolver los distintos puzles.

LOS ESPERADOS



1 Kingdom Hearts III

»PS4 »SQUARE ENIX »ROL »25 DE ENERO

Con el lanzamiento de *Red Dead Redemption II*, el título de "juego más esperado" ahora recae sobre *Kingdom Hearts III*. Bueno, con permiso de *The Last of Us II*, claro...



2 Resident Evil 2

»PS4 »CAPCOM »SURVIVAL HORROR »25 DE ENERO

Otro al que tenemos muchas ganas de echarle el guante es el "remake" de *Resident Evil 2*. Estamos seguros de que Capcom va a dar con la tecla y nos va a ofrecer un "survival horror" de aúpa.



3 Devil May Cry 5

»PS4 »CAPCOM »ACCIÓN »8 DE MARZO

Y otro que va a amenizarnos el primer trimestre de 2019 es la nueva entrega de *Devil May Cry*, que, tras haberlo probado, también estamos seguros de que va a ser todo un éxito.



ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94

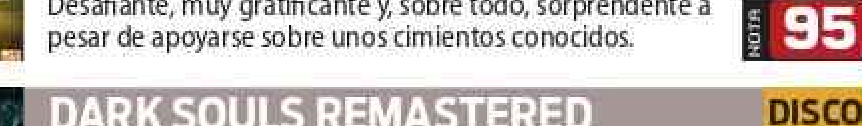


DARK SOULS III — DISCO

» FROM SOFTWARE » 49,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95



DARK SOULS REMASTERED — DISCO

» FROM SOFTWARE » 39,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor.

NOTA 89

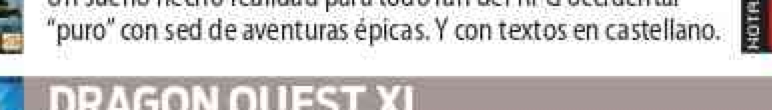


DIVINITY ORIGINAL SIN II

» BANDAI NAMCO » 54,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano.

NOTA 91

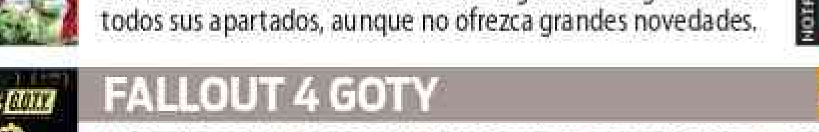


DRAGON QUEST XI

» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades.

NOTA 92

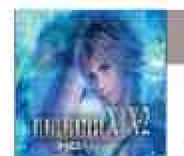


FALLOUT 4 GOTY — DISCO

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

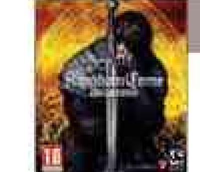
NOTA 90

FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92



KINGDOM COME DELIVERANCE — DISCO

» KOCH MEDIA » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sus problemas técnicos y jugables no empañan del todo esta original propuesta rolera, compleja y exigente.

NOTA 84



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO

» SQUARE ENIX » 29,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA 87

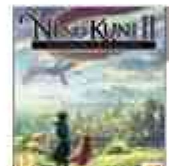


MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA 91



PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95



SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO

» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.

NOTA 88



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO

» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88



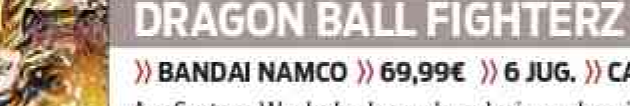
THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

LUCHA



DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91

INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO

» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

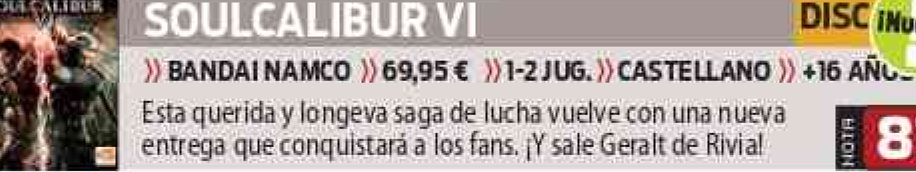
NOTA 84

MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA 90

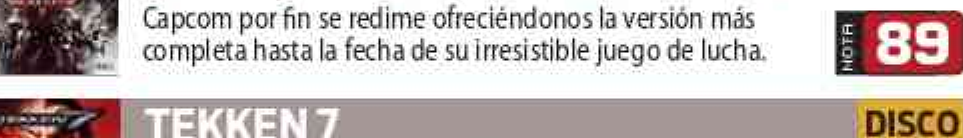


SOULCALIBUR VI — DISCO ¡Nuevo!

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia!

NOTA 87

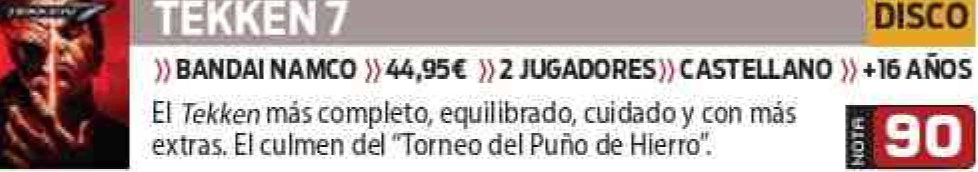


STREET FIGHTER V:ARCADE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA 89

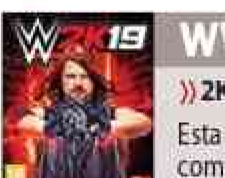


TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90





WWE 2K19 — DISCO ¡Nuevo!

» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Esta entrega corrige algunas carencias del anterior y es la más completa, aunque creemos que ya necesita renovarse...

NOTA 85

... entre hermanos



3 Assassin's Creed Syndicate

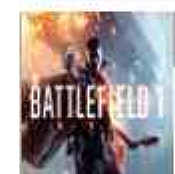
Assassin's Creed: Syndicate cuenta la historia de Jacob y Evie Frye, dos hermanos "assassins" que buscan la liberación de la ciudad de Londres de las garras templarias en plena Revolución Industrial (año 1868). Podemos alternar el control entre los dos hermanos: Jacob es más de "acción" y Evie, de sigilo.



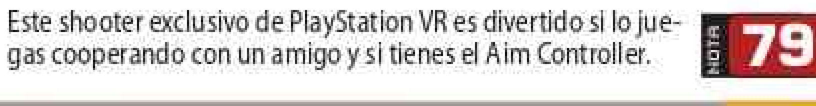
4 Devil May Cry 3: Special Ed.

Y terminamos con un auténtico juegazo, que en su *Special Edition* nos permitió también manejar a Vergil además de a su hermano gemelo Dante (aparte de otras mejoras y añadidos). Si os lo perdistéis en PS3, os recordamos que lo tenéis también para PS4 en PS Store por 24,99€. Un gran aperitivo antes de *DMC5*.

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 14,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.
NOTA 91





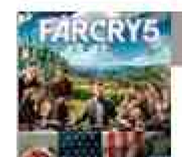
BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.
NOTA 79



CALL OF DUTY WWII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha.
NOTA 83



DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.
NOTA 91



DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.
NOTA 75



FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.
NOTA 90



FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80



FIREWALL: ZERO: HOUR
» SONY » 39,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter táctico exclusivo de PS VR con buenas ideas pero con escaso contenido y frecuentes errores de conexión.
NOTA 68



OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90



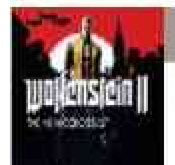
STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.
NOTA 90



SUPERHOT VR — DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.
NOTA 79



THE PERSISTENCE
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR.
NOTA 83



TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.
NOTA 90

VELOCIDAD



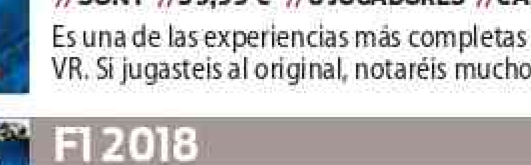
ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90



DAKAR 18 — DISCO ¡Nuevo!
» KOCH MEDIA » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El rally más duro del mundo ha sido recreado de forma notable, con un enfoque muy fidedigno y que logra enganchar.
NOTA 81



DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80



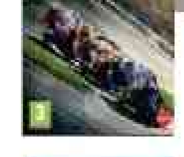
F1 2018
» CODEMASTERS » 64,99 € » 20 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pese a no incluir novedades revolucionarias, estamos ante la mejor entrega de la serie. Encantará a los fanáticos de la F1.
NOTA 86



GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.
NOTA 85



MOTOGP 18 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene algunos defectos.
NOTA 75

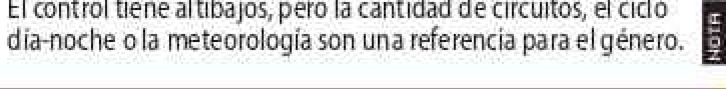


ONRUSH — DISCO
» CODEMASTERS » 64,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las carreras más originales que hemos visto en mucho tiempo. Pero le faltan modos de juego y opciones para triunfar.
NOTA 79

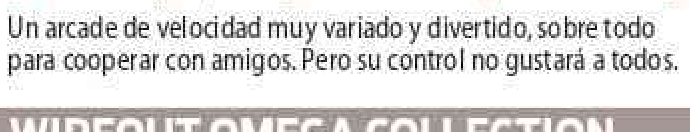


PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.
NOTA 90





THE CREW 2 — DISCO
» UBISOFT » 64,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos.
NOTA 80





WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Spider-Man** — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN — N



Spidey ha llegado tan lejos que incluso ha trepado hasta lo más alto de la lista japonesa junto a otra occidental: Lara Croft.

2. **Steins;Gate Elite** — PS4 | CHIYOMARU STUDIO | VISUAL NOVEL — N
3. **Shadow of the Tomb Raider** — PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN — N
4. **Winning Eleven 2019** — PS4 | KONAMI | DEPORTIVO — N
5. **Conan Outcasts** — PS4 | FUNCOM | ACCIÓN/SUPERVIVENCIA

EE.UU.

1. **Spider-Man** — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN — N



Spider-Man no sólo ha conquistado Nueva York sino todo Estados Unidos, superando a otras novedades como *SOTTR* o *NBA 2K19*.

2. **Shadow of the Tomb Raider** — PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN — N
3. **NBA 2K19** — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO — N
4. **GTA V** — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **God of War** — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1. **FIFA 19** — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO — N



Sólo el incombustible *FIFA* ha logrado derrotar a *Spider-Man* en el Viejo Continente, dónde también triunfa la señorita Croft.

2. **Spider-Man** — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN — N
3. **Shadow of the Tomb Raider** — PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN — N
4. **GTA V** — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **NBA 2K19** — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO — N

MÁS QUE JUEGOS

Figuras Assassin's Creed Odyssey

store.ubi.com/es/ | Varios precios

Assassin's Creed Odyssey es uno de los lanzamientos recientes más destacados. Estamos seguros que muchos de vosotros ya lo estáis disfrutando. Y para los más fans, en el store de Ubisoft podéis encontrar las figuras de Alexios, Kassandra (sobre una antigua columna griega y armada con una espada Kopis) y la réplica oficial de la Lanza rota de Leónidas, la reliquia que Alexios y Kassandra usan en el juego. ¡Nosotros las queremos todas!



Merchandising de Call of Duty: Black Ops 4

www.game.es | Varios precios

Aunque por motivos ajenos a nuestra voluntad no hemos podido analizarlo en este número, *Call of Duty: Black Ops 4* ya está a la venta. Y con él ha llegado todo un batallón de merchandising de lo más surtido, que podrás encontrar en tu tienda GAME: distintos modelos de camisetas, mochilas, carteras, tazas, llaveros... ¡incluso velas por si necesitas iluminación extra en el fragor de la batalla!



DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS VITA



Punch Line es la última "japonesada" para PS Vita.

1. Punch Line (N)
2. Minecraft (↓)
3. World of Final Fantasy (↑)
4. SAO: Hollow Realization (↑)
5. Invizimals: La Resistencia (↑)
6. PlayStation Pets (↑)
7. Tokyo Tatoo Girls (N)
8. Ys VIII: Lacrimosa of Dana (↓)
9. Demon Gaze II (↓)
10. Phineas & Ferb (↓)





Phineas & Ferb es una buena opción para los más pequeños.

ACCIÓN



ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
›› KOCH MEDIA ›› 64,95€ ›› 8 JUG. ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer.
NOTA 83

CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE — ¡Nuevo!
›› CAPCOM ›› 19,99 € ›› 1-4 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90.
NOTA 80

CONAN EXILES — DISCO
›› SQUARE ENIX ›› 49,95€ ›› 1 JUGADOR ›› INGLÉS ›› +12 AÑOS
Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa.
NOTA 87

DEAD CELLS — DISCO
›› MOTION TWIN ›› 24,99 € ›› 1 JUGADOR ›› INGLÉS ›› +16 AÑOS
Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite".
NOTA 90

DEAD RISING 4 — DISCO
›› CAPCOM ›› 49,99 € ›› 4 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido.
NOTA 85

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
›› CAPCOM ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.
NOTA 89

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
›› OMEGA FORCE ›› 39,99€ ›› 4 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga.
NOTA 89

DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
›› VANILLAWARE ›› 44,95€ ›› 1-4 JUG. ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS
Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras.
NOTA 91

DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
›› KOEI TECMO ›› 69,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie.
NOTA 81

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
›› SANDLOT ›› 14,95 € ›› 4 JUGADORES ›› INGLÉS ›› +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B".
NOTA 78

FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO — ¡Nuevo!
›› SEGA ›› 59,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables.
NOTA 80

FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
›› UBISOFT ›› 29,95 € ›› 8 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.
NOTA 77



GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
›› UBISOFT ›› 29,99 € ›› 1-4 JUG. ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado.
NOTA 82



GRAVITY RUSH 2 — DISCO
›› SONY ›› 29,99 € ›› 1 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.
NOTA 91

HOTLINE MIAMI 2
›› DEVOLVER ›› 14,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86



MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
›› CAPCOM ›› 64,95 € ›› 4 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible.
NOTA 93

KNACK II — DISCO
›› SONY ›› 39,99 € ›› 2 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +7 AÑOS
Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar.
NOTA 80

NARUTO TO BORUTO: SHINOBI STRIKER — DISCO
›› BANDAI NAMCO ›› 69,99 ›› 1-8 JUG. ›› CASTELLANO ›› +12 AÑOS
Los amantes de los juegos de acción online y/o de Naruto tienen un nuevo desafío repleto de opciones y extras.
NOTA 74

RATCHET & CLANK — DISCO
›› SONY ›› 39,99 € ›› 1 JUGADOR ›› CASTELLANO ›› +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA 92

SLAPS & BEANS
›› TRINITY TEAM ›› 19,99 € ›› 1-2 JUG. ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Un beat'em up que homenajea con cariño y fidelidad las pelis de Bud Spencer y Terence Hill. Lástima que sea repetitivo.
NOTA 70

SNIPER ELITE 4 — DISCO
›› BADLAND ›› 69,99€ ›› 12 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único.
NOTA 78

THE DIVISION — DISCO
›› UBISOFT ›› 24,99 € ›› 24 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO
›› KOEI TECMO ›› 29,99 € ›› 1-4 JUG. ›› INGLÉS ›› +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.
NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
›› SONY ›› 19,99€ ›› 1 JUG. ›› CASTELLANO ›› +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte.
NOTA 71

WORLD OF TANKS
›› WARGAMING ›› GRATIS ›› 30 JUGADORES ›› CASTELLANO ›› +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual.
NOTA 85

Tomb Raider Legends: El Juego de Tablero

store.eu.square-enix-games.com/ | 54,95 €

Aunque no llega hasta febrero, el estreno de la última entrega de *TR* nos lleva a descubri ros este juego de tablero que ofrece una experiencia muy *TR* en partidas para 3 o 4 jugadores, gracias a un tablero modular que ofrece infinitas posibilidades.



Blu-ray Jurassic World: El Reino Caído

www.fnac.es | Varios precios

Sony Pictures va a tirar la casa por la ventana con el estreno "doméstico" de Jurassic World: El Reino Caído, con hasta 10 ediciones con las que disfrutar tanto de la película como de toda la saga jurásica en la mayor variedad de formatos y presentaciones posibles. ¡Y con más de 1 hora de contenido extra! Sigue siendo el film más taquillero de 2018 en España.

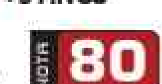


DEPORTIVOS

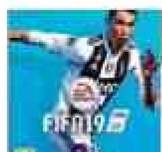


EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.

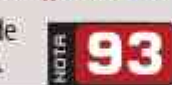


NOTA 80



FIFA 19 — DISCO — ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 59,99 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey.



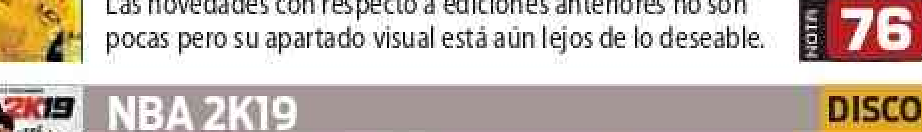
NOTA 93



LE TOUR DE FRANCE — DISCO
» FOCUS » 49,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Las novedades con respecto a ediciones anteriores no son pocas pero su apartado visual está aún lejos de lo deseable.

NOTA 76



NBA 2K19 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades.

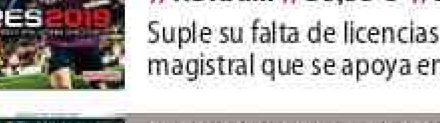




NOTA 94

PES 2019 — DISCO
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balon.



NOTA 91

ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.

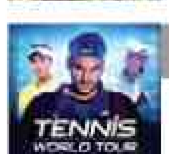
NOTA 83



STEEP
» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.

NOTA 81



TENNIS WORLD TOUR — DISCO
» MERIDIEM » 64,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones.



NOTA 71

ESTRATEGIA



JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos.

NOTA 80



TROPICO 5 — DISCO
» KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.

NOTA 81



XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.

NOTA 90

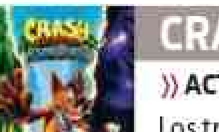
PLATAFORMAS



ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO — ¡Nuevo!
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo.

NOTA 90



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

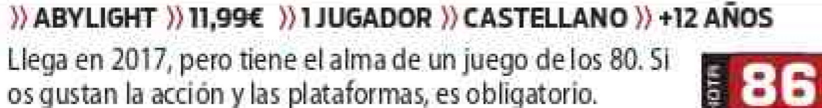
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.

NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.



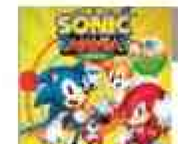
NOTA 86



MEGA MAN 11 — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida.

NOTA 87



SONIC MANIA PLUS — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física.

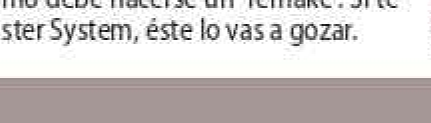
NOTA 90



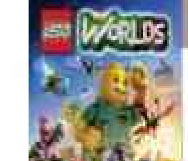
WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.

NOTA 82



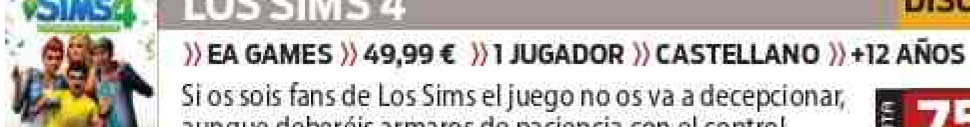
VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchisimas posibilidades de creación y multijugador.

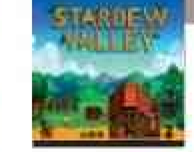
NOTA 84



LOS SIMS 4 — DISCO
» EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control.

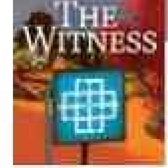
NOTA 75



STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo.

NOTA 85



THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.

NOTA 90



TRACK LAB — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego musical con ínfulas de puzle que gustará a todos los fans del género que tengan PlayStation VR y Move.



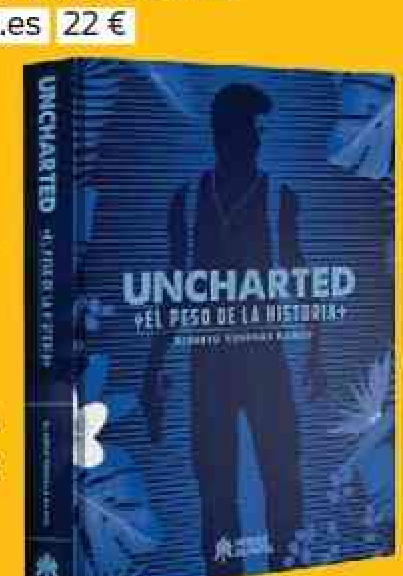
NOTA 76

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Uncharted: El Peso de la Historia

www.heroesdepapel.es | 22 €

En Uncharted: el Peso de la Historia, Alberto Venegas disecciona la historia de la saga (sus orígenes, sus influencias, su desarrollo y su legado) pero también se fija en el peso que tiene la Historia en la saga *Uncharted* y cómo la percibimos.



2 BSO The Last of Us

mondotees.com | 35 $

Mondo presenta el primer volumen de esta reedición de la BSO de *The Last of Us* en vinilo, que llegará a finales de noviembre (el segundo saldrá a comienzos de 2019). Incluye 30 temas y la preciosa ilustración de su portada corre a cargo del artista Sam Wolfe Connelly. Sale por 35 dólares (suponemos que el Vol.2 costará lo mismo).



3 Enciclopedia de los Monstruos Dragon Quest

www.planetadelibros.com | 50 €

Con más de 1500 ilustraciones, fotografías, curiosidades y datos, este precioso libro de arte rinde tributo a *Dragon Quest*, una de las sagas de rol más queridas y longevas. Lo recomendamos.



4 BSO WWE 2K19

apple.co/wwe2k19 | Gratis

Seleccionada personalmente por varias Superstars, esta BSO incluye 12 temas de hip hop, hard rock, heavy metal y rock indie/alternativo. Son las canciones que les gusta escuchar a las Superstars cuando se preparan para salir al ring, al viajar, en el gimnasio o al relajarse en casa. Además, Apple Music será su principal proveedor en streaming.



5 ¡Nerfea esto!

www.heroesdepapel.es | 20,99 €

¡Nerfea Esto! es un libro de referencia para cualquier fan de *Overwatch*. Rebeca Escribano realiza una vasta interpretación del universo narrativo y sus personajes, así como del proceso de desarrollo del juego y del diseño, modelado y creación de todos sus héroes y mapas.



LOS HÉROES DE PLAYSTATION SALTAN A TU MANO

JUEGOS DE CARTAS BASADOS EN VIDEOJUEGOS

En la era digital, los juegos de cartas físicas, de las de cartón, siguen de moda. Y, a veces, los videojuegos les sirven de inspiración.

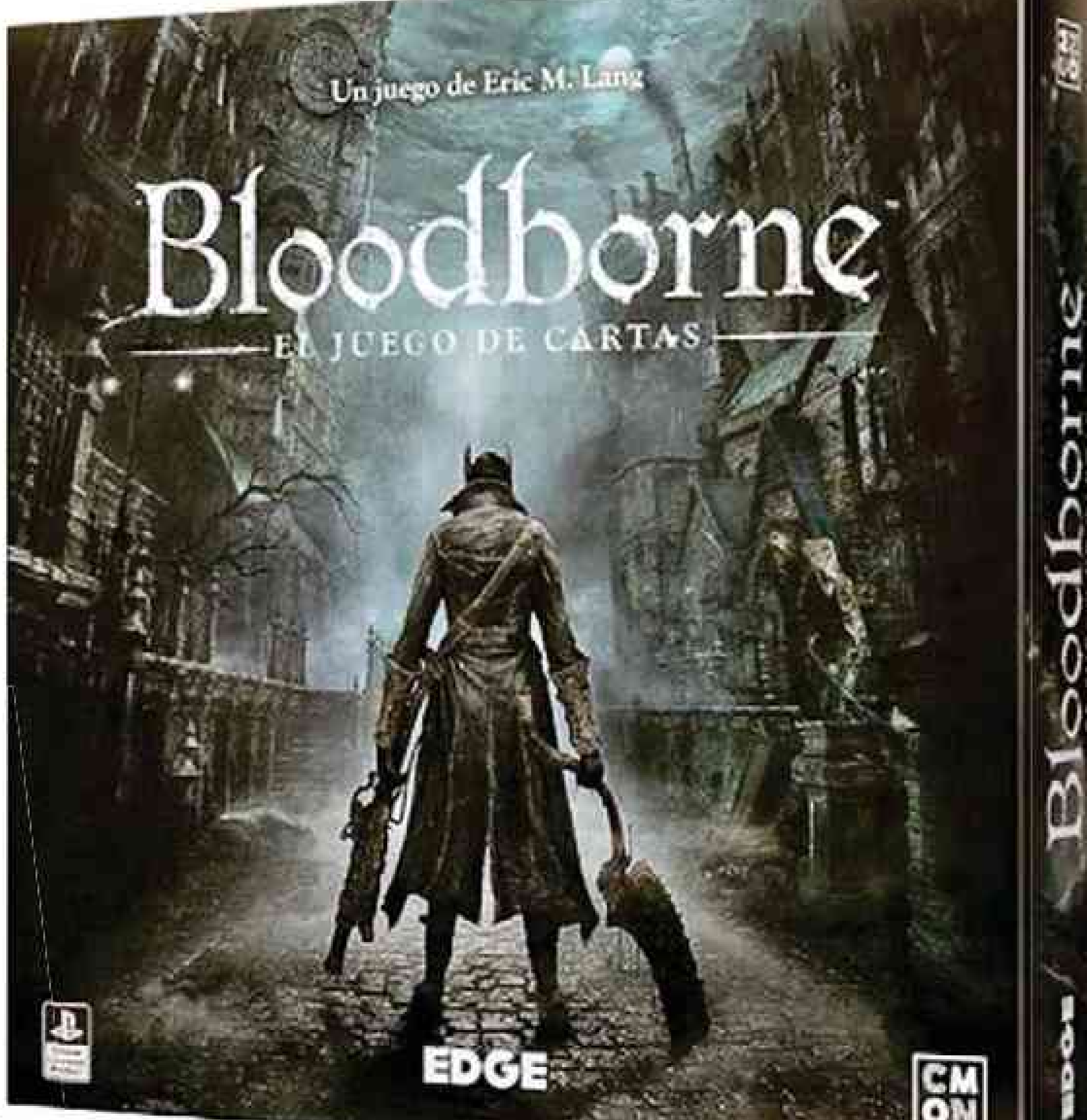
Desde que en los años 90 *Magic El Encuentro* arrasó como un torbellino las tiendas de cómics y juegos de rol, los juegos de cartas han mantenido su popularidad. Y ahora están en alza como efecto colateral de la actual era dorada de los juegos de tablero. Así que es buen momento para repasar los juegos de cartas inspirados en videojuegos del universo PlayStation.

Hay dos tipos de juegos de cartas: los de construcción de mazo ("deck building") y los de cartas coleccionables. En los primeros, la caja incluye todo lo necesario para disfrutarlos con nuestros amigos (después pueden salir, o no, expansiones optativas). Todos comenzamos la partida con las mismas cartas y, robando en cada turno, construimos el mazo de esa partida. Por su parte, en los juegos de cartas coleccionables, como *Magic*, vamos mejorando un mazo (normalmente, comprando sobres de cartas aleatorias) con el que retar a otros jugadores. En este reportaje verás títulos de los dos tipos. Y gracias a las tiendas especializadas de Madrid Padis y Generación X por asesorarnos sobre el tema.

EDGE | CASTELLANO | 34,99€

BLOODBORNE EL JUEGO DE CARTAS

EN ESTE JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE MAZO, de 3 a 5 jugadores nos enfrentamos en equipo a los monstruos de la ciudad de Yharnam... pero sólo gana aquel que consigue más gotas de sangre y acaba con más criaturas. En cada partida elegimos al azar siete cartas de monstruo, tres de jefe y una de jefe final. Luchamos contra ellos uno a uno, usando cartas de ataque para conseguir su sangre. Si morimos, resucitamos en el siguiente combate pero perdemos la sangre acumulada. La clave es saber cuándo usar la carta El Sueño del Cazador, que nos deja un turno sin atacar pero lleva la sangre a una reserva permanente.





ADEMÁS DE CARTAS, el juego incluye una serie de tableros con medidores de nuestra vida, la sangre que acumulamos, etc. Se añaden los dados de ataque de los monstruos y fichas para contar gotas de sangre.



CADA MONSTRUO tiene sus propias habilidades. El daño que infligen se mide con tiradas de dados.

TODOS LOS JUGADORES empiezan con cinco cartas, que incluyen ataques a distancia, cuerpo a cuerpo y efectos diversos. Cada turno robamos nuevas y, al jugarlas, tratamos de anticiparnos a nuestros compañeros y conseguir más sangre.









SQUARE ENIX/HOBBY JAPAN | CASTELLANO | 14,99 € (EL MAZO DE INICIO)

FINAL FANTASY TRADING CARD GAME

HA SIDO UN ÉXITO DESDE SU LANZAMIENTO EN 2016 y cuenta con juego organizado en España. Como en *Magic El Encuentro*, libramos batallas uno contra uno con el objetivo de dejar al adversario sin puntos de vida. Para ello usamos los personajes y criaturas de nuestro mazo, cada uno con habilidades y nivel de poder propios. Las barajas se especializan en función de 8 elementos: puedes hacerte un mazo de viento y agua, o hielo y rayo, por ejemplo. Las posibilidades estratégicas son enormes gracias a sus continuas expansiones, que incluyen personajes de todas las entregas de *FF* (excepto, por ahora, *FFXV*) y "spin-offs" como *World of Final Fantasy*.

LOS STARTER SETS SON TU PRIMER MAZO, con todo lo necesario para que compitas contra otro jugador: 50 cartas, algunas exclusivas, las reglas y un tapete de juego. Los hay de *FFVII, X, XII, XIII, XIV* y *Type 0*, y cada uno está especializado en dos elementos distintos. Para ir mejorando tu baraja, debes recurrir a las expansiones en forma de sobres. La séptima, el Opus VII, llegará en noviembre.



HAY TRES TIPOS DE CARTAS: los delanteros son los encargados de atacar y defender; los personajes de apoyo nos aportan Crystal Points (necesarios para poner las cartas en juego); y las invocaciones realizan su efecto y desaparecen. Cada carta es de un elemento concreto.

CRYPTOZOIC | INGLÉS | 38 €

STREET FIGHTER DECK-BUILDING GAME

ELIGE A TU FAVORITO ENTRE 14 LUCHADORES LEGENDARIOS y ve acumulando cartas para sumar puntos de victoria al final de la partida. El "toque Street Fighter" está en las peleas contra jefes o contra los otros jugadores (podemos jugar hasta 5 personas) con el objetivo de entorpecer el juego del rival. El motor Cerberus de Cryptozoic lo hace compatible con otros juegos de cartas como The Lord of the Rings.



LAS 14 TARJETAS DE PERSONAJE y las 221 cartas muestran ilustraciones de todas las entregas menos *Street Fighter V.*



CADA PERSONAJE tiene asociada una carta Ultra con un efecto único, que podemos usar como contraataque contra rivales que inicien las hostilidades. Las peleas son sencillas y se saldan con un efecto adverso que ralentiza el ritmo de adquisión de cartas del perdedor.

HOMENAJES Y PARODIAS

NO ESTÁN INSPIRADOS por un juego concreto, sino en los videojuegos en sí, en sus mecánicas y en sus personajes. Estos dos títulos son muy divertidos.

MONSTRUO FINAL



EDGE
CASTELLANO 24,99€

CON UN PRECIOSO ARTE PIXELADO, este juego de construcción de mazo se inspira en la estética de los 8 bits para convertirnos en... el Monstruo Final. Hasta 4 jugadores construimos nuestra mazmorra sala a sala (carta a carta) para acabar con los héroes que entran en ella. El jugador que primero elimine a 10 héroes, o el último que quede vivo, gana. También hay cartas de efectos para perjudicar directamente a los otros jugadores.





EL SIGUIENTE NIVEL es una expansión autojugable que se puede mezclar con el juego original. Y hay dos ampliaciones: *Aterrizaje Forzoso* añade un tesoro, un tipo de héroe y permite hasta 6 jugadores; y *Herramientas Heróicas* añade objetos.

NO GAME OVER

NOGAMEOVER CASTELLANO 19,99€



LOS VIDEOJUEGOS son parodiados en un juego diseñado para crear intensos piques entre jugadores (de 2 a 6). En cada turno preparamos a nuestro personaje y nos enfrentamos a una carta-enemigo. Mientras, los otros jugadores pueden lanzarnos maldiciones e incluso apoyar al enemigo en la batalla. Todos los personajes son caricaturas de héroes famosos.



UNIVERSAL FIGHTING SYSTEM



EL UNIVERSAL FIGHTING SYSTEM es un juego de juegos: cada nuevo título que se publica con este sistema se disfruta de manera independiente, pero también podemos enfrentar a sus personajes con los de cualquier otro juego UFS. Desde su origen, se han publicado títulos inspirados en videojuegos como *Street Fighter*, *King of Fighters*, *DarkStalkers*, *Tekken*, *Soul Calibur* o *Mega Man*, pero también otros con personajes completamente originales o basados en anime. Así que imagínate: aquí es posible enfrentar a Chun-Li contra Sub-Zero, por ejemplo.

El sistema quiere recrear la sensación de una batalla uno contra uno. Lo primero es elegir a nuestro héroe y, en función de sus características únicas, formar nuestro mazo. En las peleas, usamos cartas de ataque y otras de preparación que nos sirven para mejorar nuestras técnicas, en un sistema que tiene muy en cuenta bloqueos y contraataques.

KONAMI CASTELLANO 12,00€ (LA BARAJA DE INICIO)

YU-GI-OH! JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

EL INCOMBUSTIBLE *YU-GI-OH!* nació en 1999 y sigue dando guerra con juego organizado a nivel europeo, que incluye torneos oficiales en España. Se trata de un juego de cartas coleccionables muy dinámico basado en la invocación de monstruos con los que dañar al jugador rival, que comienza la partida con 8000 puntos de vida. Gran parte de su velocidad se debe a que no hay un "mana" para invocar a las criaturas, sino que las más básicas pueden entrar en juego instantáneamente, de manera que en un par de turnos podemos realizar combos y efectos muy vistosos. Para invocar a monstruos más poderosos, usamos las criaturas que ya hemos puesto en juego previamente.

Además, es posible colocar a los monstruos en posición de defensa y boca abajo, de manera que el rival no sepa a qué se va a enfrentar cuando ataque, además de usar hechizos y trampas para contrarrestar las acciones del rival. La gran cantidad de expansiones disponibles garantizan además que puedas contruirte un mazo muy especializado, con las caracteristicas de juego que tú quieras.



LOS SOBRES DE EXPANSIÓN contienen 5 cartas. Salen varias de estas expansiones al año, colecciones de unas 50 cartas que mantienen el juego siempre vivo.



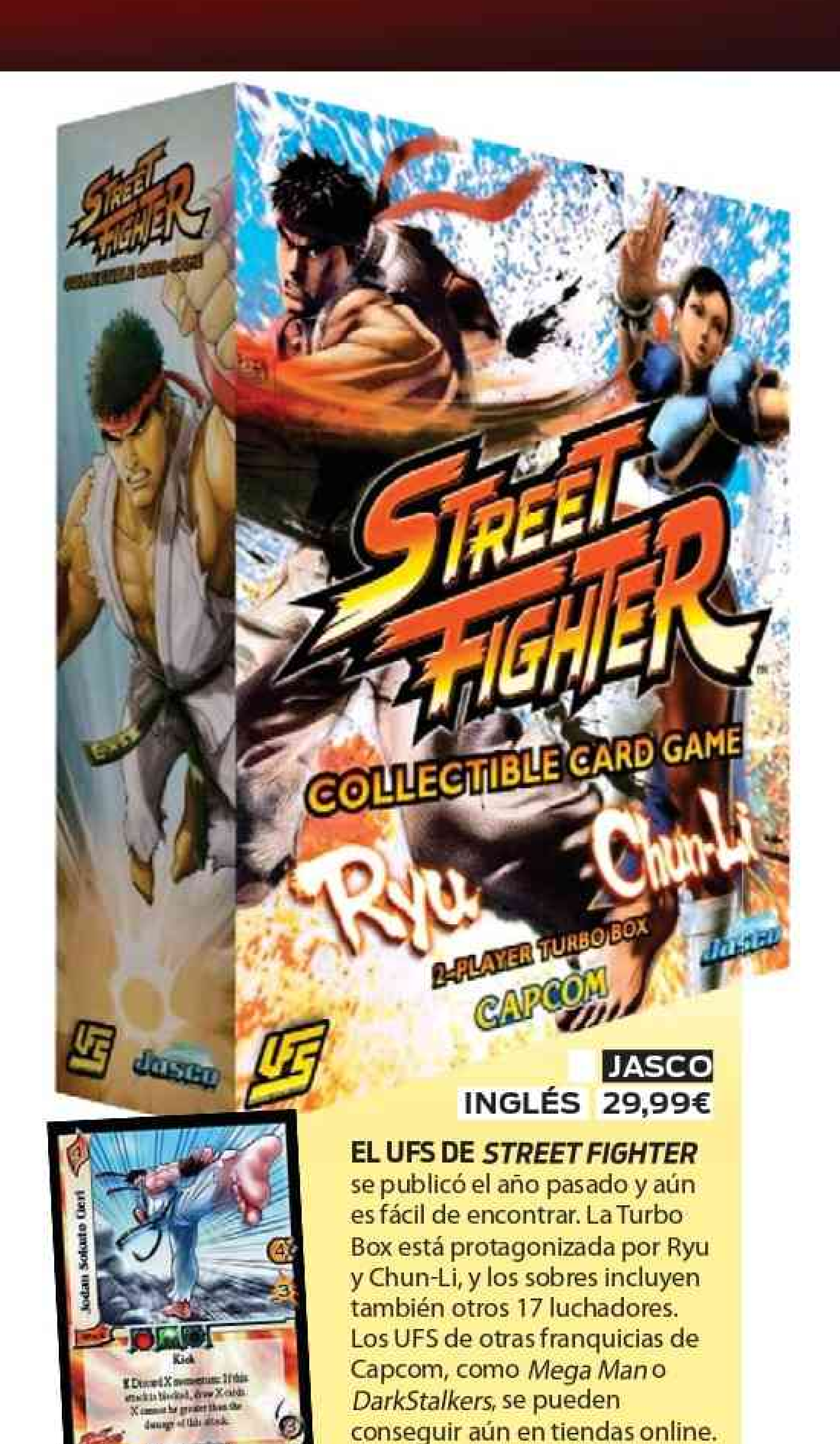
LAS BARAJAS DE PRINCIPIANT
50 cartas para empezar a jugar. Ha
cada uno con tipos de cartas únic
preconstruidos, las Barajas de Estr





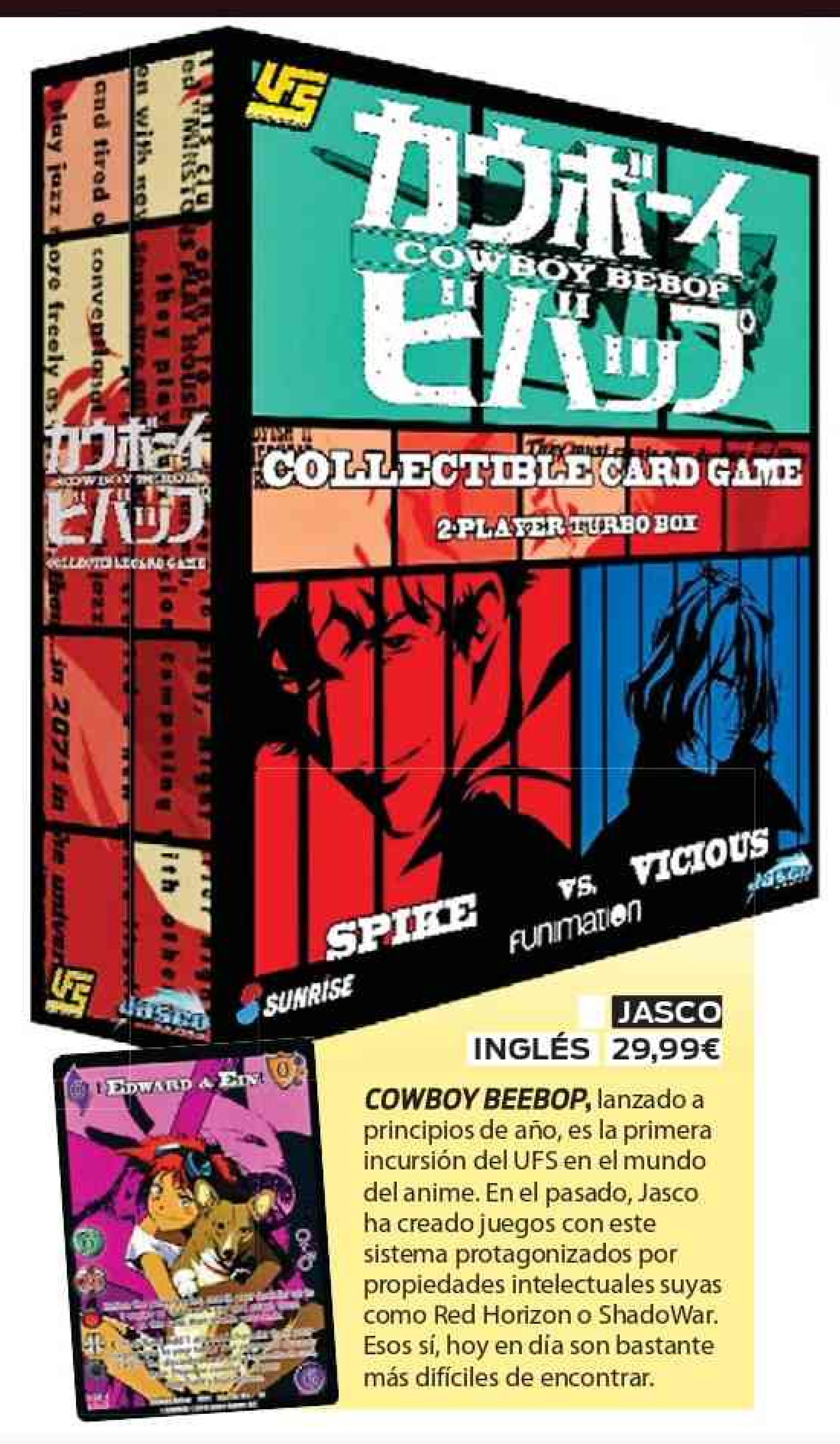
JASCO
INGLÉS 29,99€

MORTAL KOMBAT X es el último videojuego que ha inspirado un juego UFS. La Turbo Box incluye dos personajes, Sub-Zero y Scorpion, y en los sobres de expansión hay otros 17. Ah, y tened en cuenta que, para contruir el mazo de nuestro personaje, es posible usar cartas de cualquier otro juego con sistema UFS.



JASCO
INGLÉS 29,99€

EL UFS DE *STREET FIGHTER* se publicó el año pasado y aún es fácil de encontrar. La Turbo Box está protagonizada por Ryu y Chun-Li, y los sobres incluyen también otros 17 luchadores. Los UFS de otras franquicias de Capcom, como *Mega Man* o *DarkStalkers*, se pueden conseguir aún en tiendas online.



JASCO
INGLÉS 29,99€

***COWBOY BEEBOP*,** lanzado a principios de año, es la primera incursión del UFS en el mundo del anime. En el pasado, Jasco ha creado juegos con este sistema protagonizados por propiedades intelectuales suyas como Red Horizon o ShadoWar. Esos sí, hoy en día son bastante más difíciles de encontrar.



TE SON... lo que su nombre indica: mazos de entre 40 y
ay varios inspirados en diferentes momentos del anime,
os. También puedes encontrar otro tipo de mazos
uctura, destinadas a jugadores más expertos.



LOS MONSTRUOS son clave, pues ellos atacan y defienden. El número de estrellas indica su poder y, para invocar a los más fuertes, hay que sacrificar a otros más pequeños o fusionar el poder de varios. Cartas de hechizos y trampas completan el mazo.

STEAMFORGED GAMES | INGLÉS | 44,95€

DARK SOULS THE CARD GAME



A FINALES DE SEPTIEMBRE se lanzó este juego y su expansión *Forgotten Paths*. Una experiencia cooperativa en la que hasta 4 jugadores nos enfrentamos a los demonios de Lordran. En las batallas, el objetivo es ganar cartas con las que evolucionar nuestro mazo de cara a enfrentarnos a los jefes. Y atención: las cartas de "stamina" que sirven para poner en juego otras cartas serán también nuestra vida: si te quedas a cero, mueres. Podrás reponerlas en la hoguera un número limitado de veces pero... ¡úsalas con cuidado!

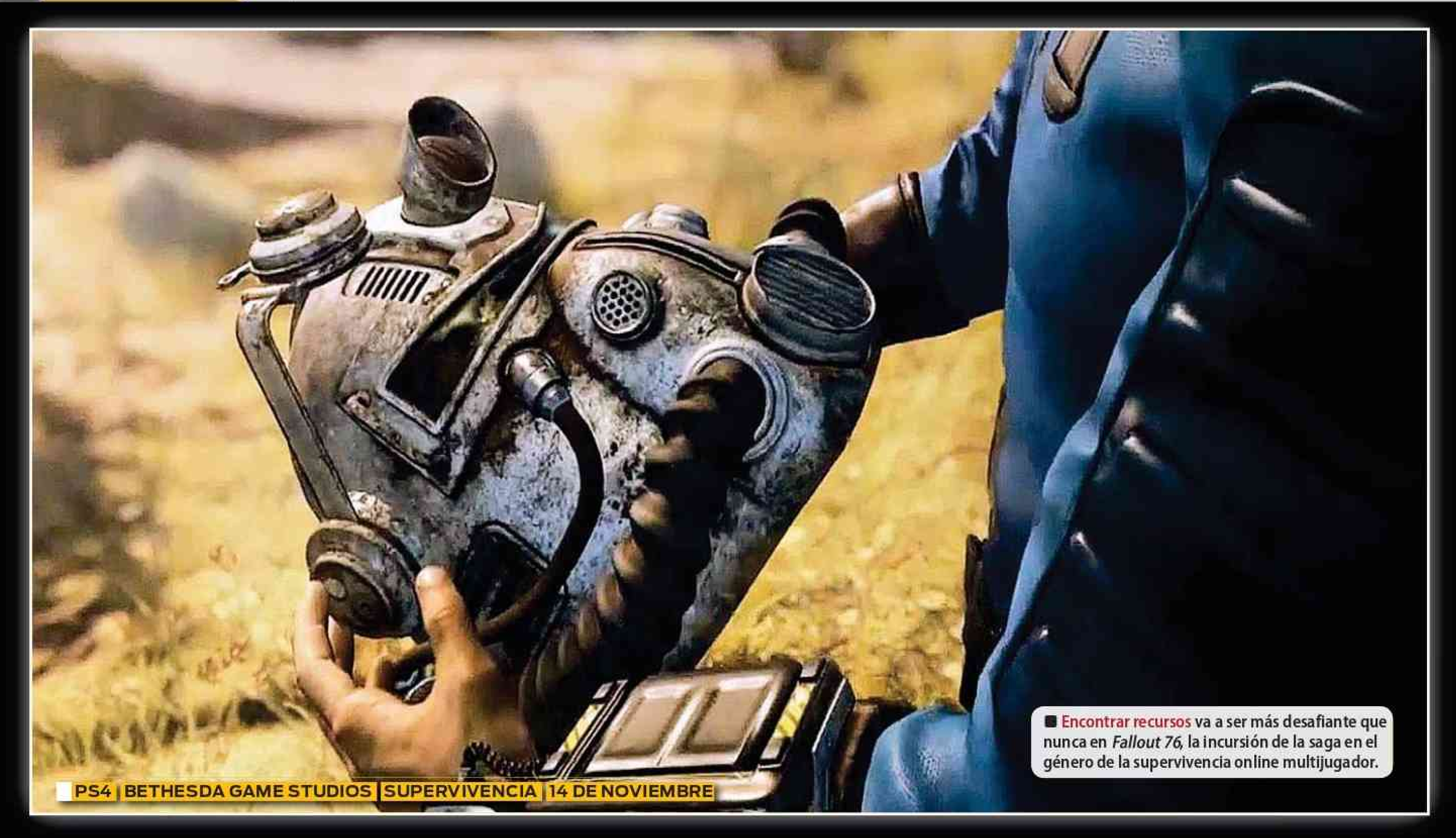
EL JUEGO INCLUYE MÁS DE 400 CARTAS, fichas para medir efectos y tres minitableros: uno para los jugadores, otro para los demonios y un tercero para dilucidar los enfrentamientos. Los jefes están sacados de *Dark Souls III*.

BANDAI | INGLÉS | 124,99€

RESIDENT EVIL DECK BUILDING GAME



AUNQUE TIENE UNOS AÑITOS, aún puedes comprar online este juego... muy caro, eso sí. De 1 a 4 jugadores tomamos el papel de héroes de la saga para acabar con los infectados de la mansión Spencer. Vamos contruyendo un mazo con equipo y armas, y gana el jugador que acumule más puntos.



Encontrar recursos va a ser más desafiante que nunca en *Fallout 76*, la incursión de la saga en el género de la supervivencia online multijugador.

PS4 | BETHESDA GAME STUDIOS | SUPERVIVENCIA | 14 DE NOVIEMBRE

Fallout 76

SUPERVIVENCIA EXTREMA EN EL YERMO RADIACTIVO

Adaptarse y evolucionar es uno de los rasgos principales de la saga *Fallout*, pero también define bien qué es *Fallout 76*. La serie se "pasa" al multijugador online, entrando en el género de la supervivencia. Ambientado en una época anterior al resto de entregas de la serie, *Fallout 76* nos propone reconquistar El Yermo por nuestros propios medios, ya sea en solitario o en grupo de hasta cuatro jugadores.

Con un mapa cuatro veces superior al de *Fallout 4*, en *Fallout 76* podrán jugar hasta 24 personas a la vez. Serán los únicos humanos del juego, ya que todos los personajes no jugables serán mutados o robots. Al hablar con ellos podremos profundizar en la historia de *Fallout 76*, pero el objetivo de Bethesda es que creemos nuestra propia experiencia narrativa, ya sea en solitario o en grupo. Y si decidimos jugar con otros tres amigos, podremos crear bases, mucho más avanzadas que las de *Fallout 4*. Como es norma en el género de la supervivencia, habrá "crafteo" por medio del sistema C.A.M.P., por el cual podremos fabricar todo tipo de utensilios, e incluso comerciar con ellos. Asimismo, nuestro grupo podrá atacar las bases de otros jugadores y robarles sus recursos. Para incentivar los "piques", cada vez que matemos a un jugador, se pondrá una recompensa a nuestra cabeza; por ejemplo, si nuestra víctima se venga de nosotros, recibirá el doble de dicha recompensa. Será uno de los muchos retos del juego, cuyo mapa estará dividido en seis grandes zonas, cada una con un nivel de dificultad. A la hora de subir de nivel regresa el sistema S.P.E.C.I.A.L., con el añadido de las cartas, que añaden mejoras al atributo que hayamos escogido al crear personaje. Existen cientos de cartas por todo el juego, que podremos desbloquear a medida que avancemos (y ojo: sin microtransacciones). Completar la trama principal no supondrá el final del juego: a partir de ese punto desbloquearemos los misiles nucleares, cuya explosión creará una zona rica en recursos, pero llena de enemigos letales.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

¿Un juego de supervivencia, ambientado en *Fallout* y con la calidad propia de Bethesda? ¡Firmamos ahora mismo! Aunque a nivel técnico nos parece un poco "estancado", este nuevo planteamiento puede ser un soplo de aire fresco para la saga.



Vuelve el V.A.T.S. para apuntar a partes concretas del enemigo, pero esta vez será en tiempo real.



El mítico Refugio 76 será el punto de partida, tras la extraña desaparición de su Supervisora.


Se podrá jugar en solitario, si bien todos los desafíos están pensados para el multijugador.






El modo PvP (jugador contra jugador) estará limitado a zonas concretas, para evitar "abusones".

SE PARECE A...

Fallout 76 recuerda mucho a *Fallout 4*; no en vano, el juego usa una versión mejorada del Creation Engine. *Conan Exiles*, el juego de supervivencia de Funcom, también permite formar grupos, crear bases y explorar un vasto mundo plagado de enemigos.


FALLOUT 4

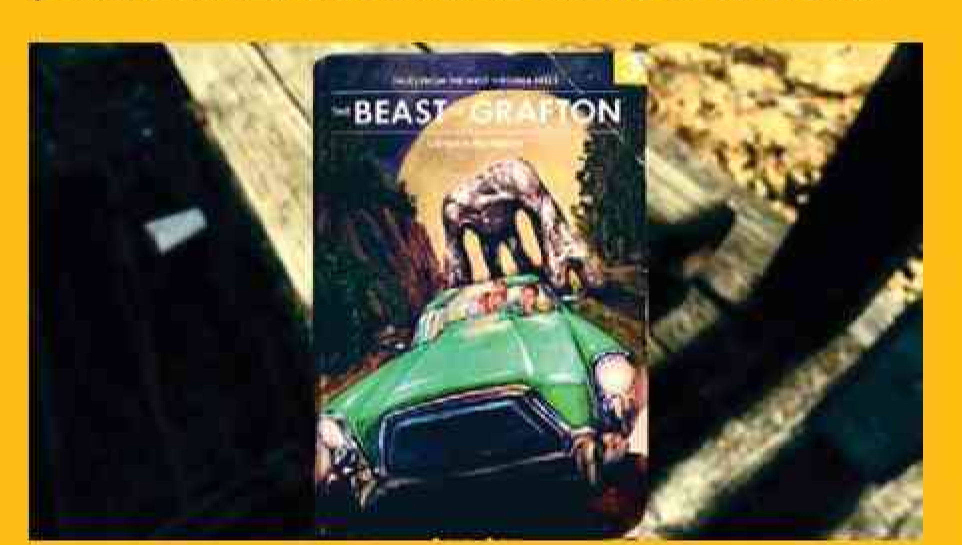
Comparte con *Fallout 76* el mismo motor gráfico y un estilo de juego muy similar, adaptado ahora a la supervivencia online.


CONAN EXILES

El mundo de Conan el Bárbaro es el escenario de este gran juego de supervivencia, con una enorme comunidad de usuarios.

NOVEDADES CON SABOR CLÁSICO

Fallout 76 mantiene elementos de anteriores juegos, pero con nuevos enfoques. De nuevo podremos encontrar revistas que mejoran nuestros atributos (1), pero a ellas se añade el nuevo sistema de cartas. Asimismo, se retoma el sistema de construcción de *Fallout 4*, pero expandiendo sus posibilidades de diseño (2). Cada base estará asociada a nuestro perfil, y sólo será accesible durante el juego online.







PS4 | TOYS FOR BOB (ACTIVISION) | PLATAFORMAS | 13 DE NOVIEMBRE

■ *Spyro Reignited Trilogy* reunirá en un único pack con gráficos completamente rehechos, *Spyro the Dragon, Spyro 2: En Busca de los Talismanes* y *Spyro: El Año del Dragón.*

Spyro Reignited Trilogy

CÓMO REMASTERIZAR A TU **DRAGÓN**

Activision parece haber encontrado otra gallina de los huevos de oro con la reencarnación de viejas glorias plataformeras. Tras el éxito, más que merecido, de *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, le toca el turno a otro clásico de finales de los noventa y principios del nuevo siglo: el dragón Spyro. Así, podremos disfrutar de una versión completamente remozada de la trilogía original al completo: *Spyro the Dragon. Spyro 2: En Busca de los Talismanes* y *Spyro: El Año del Dragón*.

Este remake promete ser una verdadera delicia. El código original de los juegos de Insomniac había desaparecido, por lo que Toys for Bob, el estudio que se está encargando de esta nueva versión, ha tenido que recrear todos los elementos desde cero. Eso incluye todo, desde los escenarios o los enemigos hasta las animaciones de nuestro querido dragón. Resultan especialmente impresionantes los diseños de algunos escenarios y dragones, que tienen un aspecto mucho más detallado y algo distinto a lo que recordamos. No hay que alarmarse por estas diferencias, ya que los nuevos diseños reflejan lo que sus creadores originales quisieron hacer en su día, pero que no pudieron por limitaciones tecnológicas. La nostalgia es uno de los factores que harán irresistible este triple remake, pero no os equivoquéis, además de las innumerables mejoras visuales que lo pondrán al día, la trilogía Spyro también tiene todas las papeletas jugables para enamorar a una nueva generación de jugadores. Y es que el control volverá a ser uno de los puntos fuertes, con unos mapeados repletos de secretos y zonas de elevada dificultad que pondrán a prueba nuestra paciencia y la excelente respuesta de los controles. Por mucho que sólo la primera entrega venga en disco, estamos deseando catarlo.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Este triple remake nos ofrecerá tres grandes clásicos de las plataformas. La vuelta de Spyro a nuestras consolas será, en cuanto a desarrollo, calcada a las aventuras originales, aunque gozará de un apartado gráfico adaptado a los nuevos tiempos.

UN REMAKE HECHO, LITERALMENTE, A MANO

Lo normal cuando un estudio recibe el encargo de realizar una remasterización o un remake es que los desarrolladores originales les cedan el código original para, al menos, facilitar el trabajo a los que van a realizar esta nueva versión. Sin embargo, Insomniac ha perdido, o eso han dicho, el código de la saga *Spyro*, por lo que Toys for Bob ha tenido que recrear cada palmo del juego a mano, como podéis ver aquí.











Las animaciones y expresiones faciales serán algunas de las mejoras más notables de este remake.





Además de las mejoras gráficas, el sistema de control promete estar a la altura de lo esperado.









SE PARECE A...

Después de unos años de escasez casi enfermiza, el género de las plataformas está viviendo una segunda juventud en PS4 gracias a los geniales remakes de viejos clásicos.



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

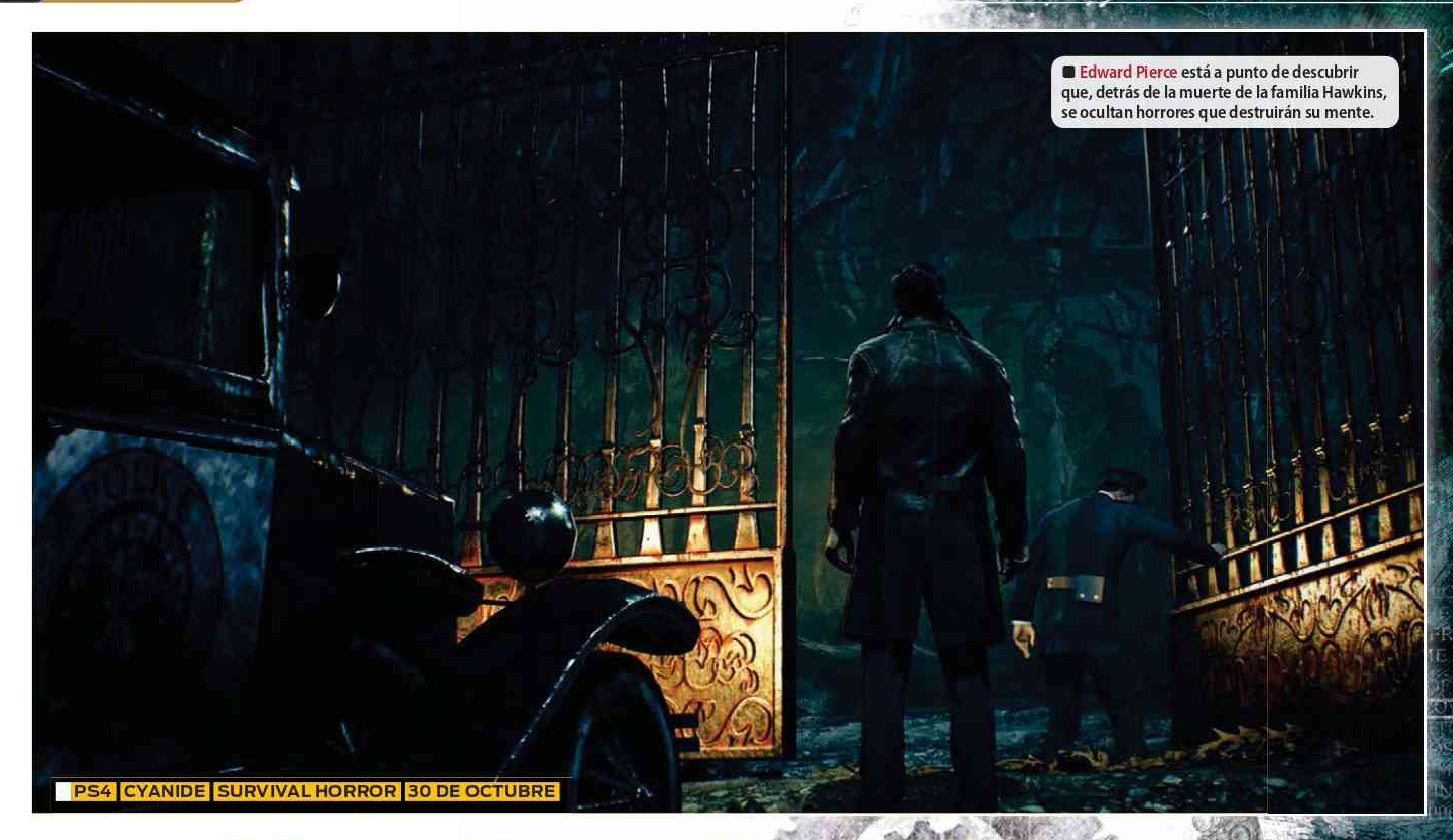
El retorno del marsupial de Naughty Dog ha sido uno de los éxitos más inesperados y merecidos de los últimos tiempos.



RATCHET AND CLANK

Esta genial pareja, obra de Insomniac, volvió con un remake genial que adaptó este clásico de PS2 a la jugabilidad moderna.





■ Edward Pierce está a punto de descubrir que, detrás de la muerte de la familia Hawkins, se ocultan horrores que destruirán su mente.

PS4 | CYANIDE | SURVIVAL HORROR | 30 DE OCTUBRE

Call of Cthulhu

LOS ABISMOS DE LA **LOCURA** SE ABREN ANTE NOSOTROS

Puede que su nombre sea impronunciable, pero muy pronto jamás podrás olvidarlo. Cthulhu, el Gran Primigenio, vuelve por la puerta grande a las consolas de la mano de Cyanide. El estudio francés se ha sumergido en la obra de Lovecraft para crear *Call of Cthulhu*, un juego de terror en primera persona, y que combina un mundo semiabierto con elementos de sigilo e investigación. Estas son las especialidades del detective Edward Pierce... o lo eran, antes de que la falta de trabajo le condujera al alcoholismo y la depresión. Estamos en 1924, y a Pierce le sonríe la fortuna cuando se le encarga investigar la misteriosa muerte de la familia Hawkins, en la isla Darkwater. Una vez allí, el protagonista se ve inmerso en una pesadilla: la inminente resurrección del Gran Soñador.

El terror psicológico era una pieza clave en la obra de H.P. Lovecraft, y también va a ser el eje del juego. Parte de las 10-15 horas que dura *Call of Cthulhu* estarán dedicadas a la investigación, con un gran componente de libertad para el jugador. Podemos buscar pistas por nuestra cuenta, por ejemplo "a la torera", robando llaves o forzando cerraduras o si desciframos los enigmas de la isla. O si lo deseamos, tenemos la opción de interrogar a los habitantes de Darkwater y obtener valiosa información. Dialogar e investigar serán nuestra únicas armas, ya que no habrá tiroteos ni peleas. El juego también adapta un aspecto esencial en las novelas de H.P. Lovecraft: la cordura. En los libros del escritor de Providence, contemplar horrores de otro mundo conduce a la locura, y es exactamente lo que nos ocurrirá en el juego. Al principio nuestro medidor de cordura está al 100%, pero poco a poco desciende al ser testigo del terror de Cthulhu. Si llega a cero, "game over". En medio de esos momentos podremos recuperar cordura, pero sólo parcialmente. Para llegar al final del juego, será inevitable que Pierce se vuelva casi loco.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Por fin vamos a disfrutar de un juego que haga justicia a la obra de Lovecraft. *Call of Cthulhu* tiene una atmósfera muy trabajada, y el sistema de cordura es prometedor. Tal vez sea algo corto, pero los distintos modos de avanzar pueden hacerlo "rejugable".



■ En los diálogos es fundamental escoger con cuidado la respuesta, o nos podemos ver en apuros.



El culto de Cthulhu está detrás del misterio que debe desentrañar Edward Pierce.

Call of Cthulhu se basa en el relato de Lovecraft *La Llamada de Cthulhu*, así como en el juego de rol clásico del mismo nombre.

Nuestra mente nos jugará malas pasadas si el medidor de cordura comienza a bajar.

» SE PARECE A...

AMNESIA: THE DARK DESCENT

Mantener la cordura era esencial en el juego de Frictional. De lo contrario, sufríamos alucinaciones y atraíamos a los monstruos.

OUTLAST

También en primera persona y también con un investigador, testigo de atrocidades en un psiquiátrico abandonado.

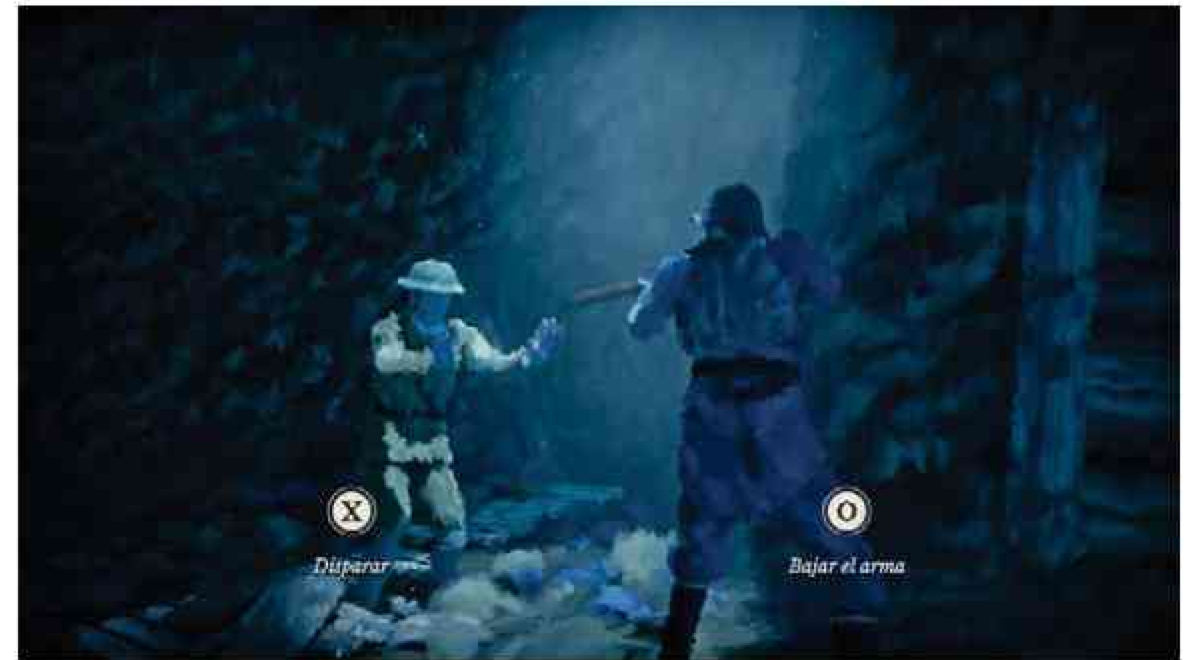
PS4 | AARDMAN/DIGIXART | AVENTURA | 9 DE NOVIEMBRE

11-11: Memories Retold

LA **GRAN GUERRA** EN TONOS PASTEL

La Primera Guerra Mundial es escenario perfecto para historias de humanidad y sacrificio. El magnífico *Valiant Hearts* así lo demostró, y ahora su creador retoma ese concepto a través de su nuevo estudio, DigixArt. En colaboración con Aardman Studios (los creadores de *Wallace & Groomit*), *11-11: Memories Retold* nos traslada a los años finales del conflicto bélico. Harry, un joven e idealista fotógrafo, decide alistarse al frente en busca de gloria y fortuna. En el otro bando tenemos a Kurt, un técnico alemán decide unirse a filas para buscar a su hijo desaparecido. En el juego viviremos la historia desde ambos puntos de vista: con el joven seguiremos sus pasos desde el estudio de fotografía hasta las trincheras; mientras que con el personaje alemán la historia comenzará en su trabajo en la fábrica de zepelines. Sus caminos se entrecruzarán en el campo de batalla, junto con el de mascotas como un gato, que también podremos manejar en el juego. Asimismo, las decisiones que tomemos afectarán al desarrollo del juego, alterando la experiencia tanto para los protagonistas como para sus familias y amigos.

» SE PARECE A...: LAST DAY OF JUNE
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



Nuestras decisiones e interacciones alteran la narrativa del juego, incluyendo el contenido de las cartas que enviamos a seres queridos.



Un cuadro al óleo viviente: así es el llamativo estilo visual del juego, para el cual se han utilizado modelos 3D, maquetas y escenarios reales.

■ **Vuelve la tensión de la guerra,** el silbar de las balas rozando nuestro cuerpo, la confusión del barro y el humo en nuestros ojos... Vuelve *Battlefield*.

PS4 | EA | SHOOTER | 20 DE NOVIEMBRE

Battlefield V

CUANDO A **UN GIGANTE** LE DA POR CRECER AÚN MÁS

Ya queda poco para que podamos disfrutar la nueva entrega del shooter a gran escala de DICE. *Battelfield V* supone un regreso al origen de la franquicia, la II Guerra Mundial, pero con una ambición y una contundencia que lleva la experiencia a cotas totalmente nuevas. La cantidad y variedad del contenido de lanzamiento es más que notable y se sustenta sobre cuatro ejes bien definidos: El multijugador, con ocho modos de juego; la Campaña, dividida en cinco historias independientes y que se expandirá de forma gratuita; el nuevo modo Battle Royale (Firestorm), en el que profundizaremos más adelante; y Vientos de Guerra, que se postula como el servicio postlanzamiento con el que prometen nutrir al título de contenido constante a largo plazo y generar así una comunidad sólida.

Sin duda, el modo Firestorm (Tormenta de Fuego) es el que suscita más curiosidad de toda la propuesta anteriormente desglosada. En la actualidad, el battle royale es la modalidad más popular y exitosa del género bélico y además es la primera vez que lo vemos en la saga. Desarrollado por Criterion Games, reponsables de los combates espaciales de *Star Wars Battlefront II*, ofrece contiendas de hasta 64 jugadores divididos en escuadras de 4 que lucharán por la victoria en el mapa más grande la historia de *Battlefield*. Es cierto que la cifra de contendientes es inferior a la de sus competidores directos pero hay que tener en cuenta que su apartado audiovisual es mucho más impactante y, por lo tanto, exigente. Nuestra capacidad para destruir el entorno es sorprendente, mejorada con respecto a anteriores entregas, y nos proporciona mecánicas y situaciones únicas. El jugador contará vehículos y un amplio arsenal para hacer frente a los enemigos, pero no todo va a ser pegar tiros a diestro y siniestro. En ocasiones, la defensa es el mejor ataque. Por eso los desarrolladores han añadido la posibilidad de construir fortificaciones haciendo que la interacción con el escenario sea mucho mayor. Podremos construir puentes, colocar sacos... incluso cavar nuestra propia trinchera. Esto fomenta el trabajo en equipo y, además, dota al entorno de un mayor dinamismo. Aún quedan dudas por resolver sobre este *Battlefield V* y su modo Firestorm pero desde luego las impresiones no podrían ser mejores.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**

La guerra es más dura e intensa que nunca... dentro y fuera del juego. Hacía años que el género no tenía tantas propuestas de primera línea luchando por el éxito. Aún así, *Battlefield V* consigue sorprender e innovar sin perder un ápice de su esencia.


La escala y epicidad de las contiendas van un paso más allá en esta nueva entrega.


El detalle de la recreación de los diferentes frentes y batallas de la II GM es sorprendente.





Un regreso al origen de la franquicia, la II Guerra Mundial, pero con una ambición y contundencia sin precedentes.

SE PARECE A...


CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
Aún teniendo estilos diferentes es el principal competidor de *Battlefield V*. También incluye modo battle royale: Blackout.


RAINBOW SIX: SIEGE
No encontrarás batallas a gran escala pero sí combates con un alto nivel táctico y uso estratégico del entorno y su destrucción.

PS4 | RISING STAR GAMES | ACCIÓN RPG | 30 DE OCTUBRE

Decay of Logos

CONFLICTOS CON LA FAMILIA REAL

La venganza será el único objetivo de nuestra protagonista después de que su villa se vea destruida a manos de uno de los hijos del Rey. Arrastrada por esta tragedia y con la leal ayuda de un majestuoso alce, se verá envuelta en combates con un alto componente táctico contra caballeros, magos, especies milenarias e incluso criaturas mitológicas. El mundo de fantasía que nos rodea, gracias a su gran variedad de ambientes y la libertad que nos transmite, nos animará a explorarlo a fondo desde el primer instante. Los principales referentes a los que han acudido los desarrolladores son el folklore europeo y la obra del estudio Ghibli. Amplify Games está creando una aventura que por momentos brilla, con un estilo artístico preciosista y una trama repleta de secretos; pero que en otros aspectos puede cojear, con animaciones demasiado toscas y una IA enemiga algo errática que rompe la inmersión de la experiencia. Esperemos que finalmente sus virtudes puedan imponerse a sus fallos.

»SE PARECE A...: **OKAMI**
»PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**


Las localizaciones son bellas y variadas pero al mismo tiempo algo vacías y carentes de vida. Pero esto no tiene por qué ser algo negativo.


El combate es exigente y el diseño de los enemigos, sobre todo en el caso de los jefes finales, es bastante llamativo y original.

Videojuegos inspirados en Lovecraft

H.P. Lovecraft sigue vivo en sus obras, así como en todos los juegos que se han basado en sus historias de horror cósmico. La llegada de *Call of Cthulhu* a PS4 nos permite repasar su amplia trayectoria.

Dioses primigenios, horror cósmico, el miedo que conduce a la locura... Los temas de la obra de H.P. Lovecraft eran perfectos para el género más literario de los videojuegos: las aventuras gráficas. *The Hound of Shadow* (Amiga, 1989) fue el primer título basado en el "lore" lovecraftiano, en formato de ficción interactiva. Una aventura en blanco y negro, con comandos de textos, puzles y un guión muy por encima de la media de otros títulos. Hubo que esperar cuatro años para contar con una nueva aventura sobre esta obra. Para *Shadow of the Comet* (PC, 1993), Infogrames se inspiró en dos libros fundamentales de Lovecraft: El Horror de Dunwich y, sobre todo, *La Sombra sobre Innsmouth*. Una aventura gráfica de primera categoría, con una estética similar a las de LucasArts. La buena acogida de *Shadow of the Comet* animó a Infogrames a realizar otra producción similar. *Prisoner of Ice* (PC, 1995) se basó en otra obra magna de Lovecraft, *En Las Montañas de la Locura*. Ambientada en la Segunda Guerra Mundial, esta aventura gráfica tiene de todo: nazis, monstruos, armas imposibles y puzles muy ingeniosos. Su éxito comercial hizo que *Prisoner of Ice* fuese adaptado a PlayStation y Saturn, pero por desgracia dichas versiones nunca salieron de Japón. Y es que, ahí donde les veis, los nipones son grandes seguidores de Lovecraft. Tal es así que en 1994 sale a la venta *Necronomicon* (NEC PC), una aventura que mezcla los mitos lovecraftianos con el gore y el erotismo típico de algunos animes. De vuelta en Occidente, Lovecraft "resucitaba" con nuevos títulos. *Anchorhead* (Z-machine, 1998) es una aventura de texto que gira entorno a los mitos de Cthulhu. Un juego magistral, que sabe despertar lo más oscuro de nuestra imaginación. En 2001 Lovecraft tiene su estreno occidental en PlayStation con *Necronomicon: The Dawning of Darkness*; una aventura vistosa pero lenta y discreta en lo jugable. Hasta el mismísimo Sherlock Holmes se las vio con Cthulhu en *Sherlock Holmes: The Awakened* (2007), uno de los mejores juegos del detective. También de inspiración lovecraftiana son las dos entregas de *Darkness Within* (PC, 2007 y 2010), en primera persona y ambas bastante entretenidas.

Lovecraft es rol en estado puro

Los mitos lovecraftinanos han inspirado infinidad de juegos de rol tradicionales. El más popular es *La Llamada de Cthulhu*, que desde 1981 ha tenido infinidad de ediciones, módulos y expansiones. Igual de recomendable es *Arkham Horror* (1987), un juego de tablero tan complejo como entretenido.

De manera paralela a sus aventuras gráficas, Lovecraft mostraba su potencial en el survival horror. De hecho, el escritor es pieza clave en el primer juego del género: *Alone in the Dark* (PC, 1992). Tras elegir como protagonista a Edward Carnby o Emily Hartwood, el jugador descubría los horrores de la mansión de Derceto. *Alone in the Dark* fue un éxito entre crítica y público, y daría lugar a una saga que progresivamente se alejaría de los temas lovecraftianos para poco a poco caer en declive. Afortunadamente, THQ Nordic acaba de hacerse con la licencia y podrá devolver a esta serie todo su brillo. Lovecraft daría lugar a otros dos survival horror imprescindibles. *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (PC y Xbox, 2005) es un juego en primera persona, con una atmósfera increíble y en la que se mezclan los disparos, el sigilo y el terror. Lo malo es que, a pesar de su calidad, la obra del estudio británico Headfirst Productions fue un fracaso comercial (al mercado español sólo llegaron 500 unidades). Hemos tenido que esperar 13 años para disfrutar de su sucesor espiritual: *Call of Cthulhu: The Official Video Game* (PS4). El juego de

El terror que surgió de Providence

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) es, en palabras de Stephen King, "el príncipe oscuro de la historia del horror del siglo XX". Hijo de un comerciante de plata y de personalidad introvertida, Lovecraft es el artífice del horror cósmico, mezclando el terror con la ciencia-ficción para crear su propia mitología.

Desde el survival horror hasta la aventura gráfica o las plataformas: la obra de Lovecraft es tan vasta como sus posibilidades al adaptarla a los videojuegos.

Inspiración Lovecraftiana

Como si de un virus se tratase, la imaginación de Lovecraft se ha contagiado a muchos desarrolladores y creadores. Existe una serie de juegos imprescindibles, que incorporan aspectos con un evidente "sabor" lovecraftiano, si bien ninguno de ellos es adaptación oficial de la obra del genio de Providence.



BLOODBORNE
Cuando los humanos contemplan los horrores de otro mundo, se desata una plaga de locura. Sin duda Lovecraft sería gran fan de *Bloodborne*.



AMNESIA
La locura ante lo sobrenatural, eje fundamental de los libros de Lovecraft, juega un papel fundamental en este título de terror.



SPLATTERHOUSE
Henry West, el principal villano del juego, es un homenaje a Herbert West, el doctor protagonista del libro (¡y la peli!) *Re-animator*.

Los monstruos de *Alone in the Dark*, el temible Cthulhu en *The Secret World* o la locura sobrenatural de *The Call of Cthulhu* prueban que Lovecraft es inspiración eterna.

Cyanide incorpora elementos "roleros" a un survival horror en mundo semiabierto, y explora con acierto cómo los horrores lovecraftianos hacen perder el juicio al protagonista. Con una ambientación menos fiel pero igualmente recomendable, *Conarium* (PS4, 2017) combina el terror y la ciencia-ficción, ofreciendo puzles, exploración y unas "gotas" de acción. *Conarium* es un survival horror en primera persona, que nos traslada a una base del Ártico y que tiene En Las Montañas de la Locura y los mitos de Cthulhu como principal referencia argumental.

La obra de Lovecraft también ha estado presente en géneros de lo más variopinto, que en lugar de ser adaptaciones fidedignas, tan solo tomaban elementos concretos de los libros del escritor. Japón se atrevió a mezclar las plataformas y los mitos de Cthulhu en *El Viento* (Mega Drive, 1991); pero mucho después habría nuevos "cócteles" inusuales. *Call of Cthulhu: The Wasted Land* (iOS, 2012) combinó referencias del libro *Herbert West, reanimador* con el género del rol táctico. También disfrutamos de combates por turnos y monstruos de Lovecraft en el magistral *Darkest Dungeon* (PS4 y PS Vita, 2014). Entre ambos juegos, Lovecraft viajó al espacio con *Magrunner: Dark Pulse*, un título en primera persona que alternaba puzles con acción. El MMO *The Secret World* (PC, 2012) se lió la manta a la cabeza: además de monstruos lovecraftianos, también tiene vampiros, hombres-lobo, robots... ¡de todo! Y para romper su fama de tipo serio, el escritor también ha inspirado juegos como *Cthulhu Saves the World* (Xbox Live, 2010), un RPG que convierte en héroe a este dios cósmico. Incluso el propio Lovecraft ha sido protagonista en *Tesla vs Lovecraft* (PS4, 2018), en la que sus monstruos primigenios se enfrentan al genio científico.

Lovecraft tiene acento español

La película hispano-estadounidense *Dagon* (2001), ambientada en un pueblo gallego, está basada en *La Sombra sobre Innsmouth*. Por su parte, las dos entregas de *La Herencia Valdemar* (2010 y 2011), son 100% españolas y cuentan entre sus personajes con el propio Lovecraft y un Cthulhu gigantesco.





JERICHO

Con guión de otro maestro del terror como es Clive Barker, *Jericho* nos habla del Primogénito, una abominación que Dios creó hace eones.



RESIDENT EVIL 4

Un pueblo remoto, unos habitantes que adoran a seres monstruosos... Podría ser *Dagon*, pero se trata de la magistral cuarta entrega de esta saga.



DEAD SPACE

Terror cósmico en estado puro, con toda una raza de monstruos, los Necromorfos, surgidos tras entrar en contacto con un mal primigenio.

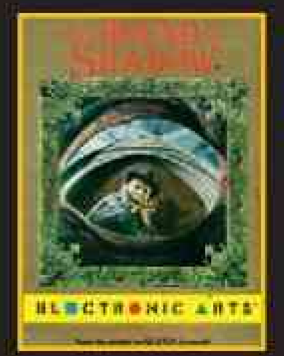


THE VANISHING OF ETHAN CARTER

No queremos haceros spoiler de este gran juego; tan solo os diremos que, en Red Creek Valley, habita un misterio 100% lovecraftiano...

Cronología de Lovecraft

Tres décadas y más de 20 títulos forman las adaptaciones de obras y elementos de H.P. Lovecraft, que ha tocado todos los "palos" jugables.



01-1989 • AMIGA

The Hound of Shadow

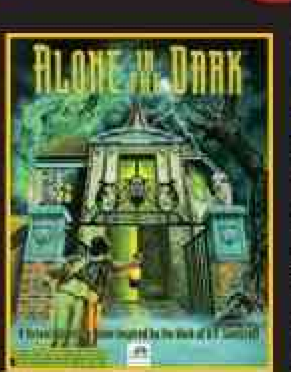
El primer juego sobre Lovecraft es esta "ficción interactiva", con gráficos en blanco y negro y ambientada en el Londres de 1920.



09-1991 • MEGA DRIVE

El Viento

Un inusual plataformas lovecraftiano. Forma parte de una trilogía del estudio Wolf Team, junto con los juegos de acción *Earnest Evans* y *Anett Futatabi*.



01-1992 • PC

Alone in the Dark

El precursor del género survival horror, obra del galo Frédérick Raynal. La obra de Lovecraft fue la principal inspiración en la primera entrega de esta saga.



03-1993 • PC

Shadow of the Comet

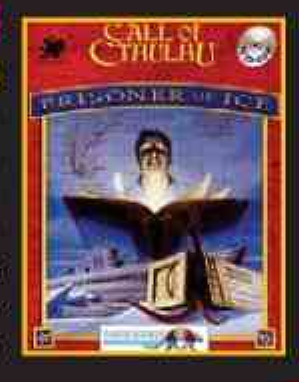
Una aventura gráfica que sigue los pasos de John Parker, un joven fotógrafo que viaja al pueblo de Illsmouth para inmortalizar el paso del cometa Halley.



06-1994 • NEC PC

Necronomicon

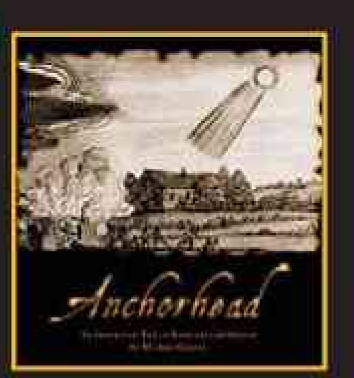
La versión nipona de los mitos de Lovecraft era "sólo para mayores", ya que esta aventura incluía escenas gore y desnudos.



01-1995 • PC

Prisoner of Ice

Prisoner of Ice es otra genial aventura gráfica de Infogrames, inspirada en la novela de Lovecraft En Las Montañas de la Locura. Tiene distintos finales.



01-1998 • Z-MACHINE

Anchorhead

Inspirada en los mitos de Cthulhu, esta aventura es considerada como una de las mejores ficciones interactivas de todos los tiempos.



05-2001 • PSONE, PS2

Alone in the Dark The New Nightmare

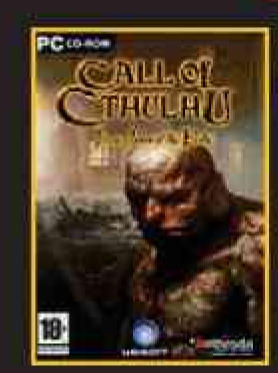
Una vuelta a las raíces de la de la saga, de nuevo con dos protagonistas y un estilo más cercano a *Resident Evil*.




11-2001 • PSONE, PC

Necronomicon: The Dawning of Darkness

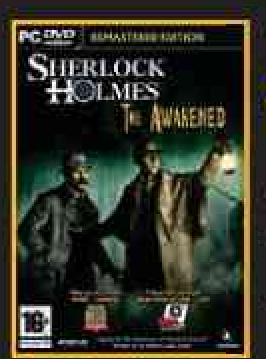
Los franceses Wanadoo crearon esta aventura gráfica. En ella resolvemos una serie de puzles e investigaciones para conocer el terrible destino de nuestro amigo Edgar. Pasable.



10-2005 • XBOX, PC

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

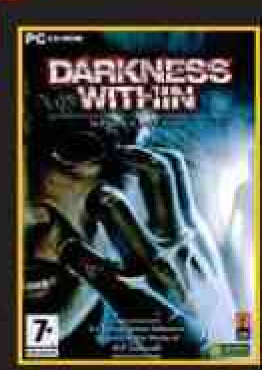
En este survival horror asumimos el papel de Jack Walters, un detective de mente inestable que investiga los misterios de Innsmouth. Uno de los mejores juegos sobre Lovecraft.



02-2017 • PC

Sherlock Holmes: The Awakened

Por primera vez Holmes y Watson se enfrentan al temible Cthulhu, en una aventura en la que no todo es lo que parece. Puzles, investigación y toques de terror para uno de los mejores juegos de Sherlock.



11-2007 • PC

Darkness Within

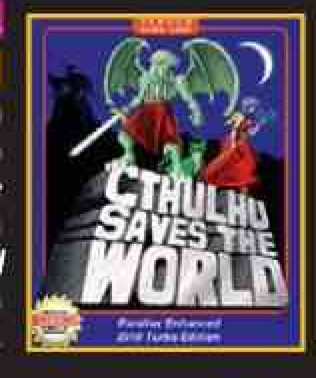
Inspirada (de manera bastante libre) en la obra de Lovecraft, esta aventura "point & click" nos encarga la investigación de un asesinato, relacionado con el ocultismo. Un juego aceptable, pese a sus limitaciones visuales.



05-2010 • PC

Darkness Within 2

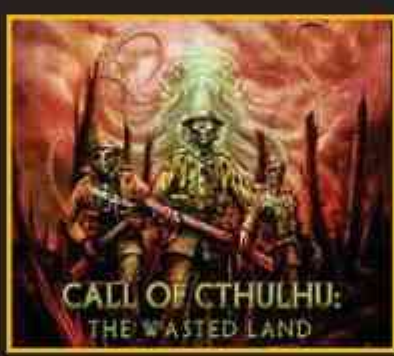
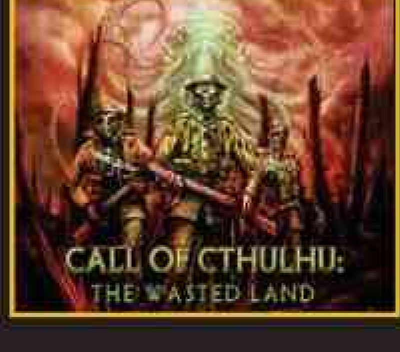
El policía Howard Loreid regresa para descubrir los misterios de su pasado y los sucesos que le han hecho perder la cabeza. Este capítulo permite libertad de movimientos en escenarios 3D. El cierre del estudio hizo que nunca viésemos la tercera entrega.



12-2010 • XBOX LIVE

Cthulhu Saves the World

El dios cósmico con cara de pulpo ha perdido todos sus poderes. La única forma de recuperarlos es convertirse en un héroe, protagonizando su propio juego de rol al estilo de *Final Fantasy*. Un divertidísimo RPG, con diálogos y personajes geniales.

06-2012 • IOS

Call of Cthulhu: The Wasted Land

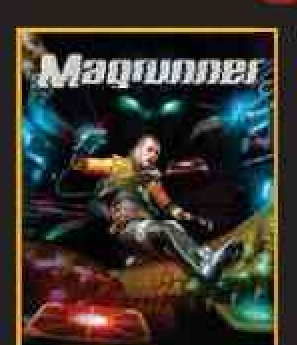
Este título de rol táctico combina partes de la novela *Herbert West: reanimador* con elementos del juego de rol clásico de *La Llamada de Cthulhu*. Una divertida propuesta móvil, con combates por turnos durante la Primera Guerra Mundial.



07-2012 • PC

The Secret World

Uno de los títulos más ambiciosos de Funcom, previo a *Conan Exiles*, es este MMO. En *The Secret World* formamos parte de sociedades secretas, encargadas de detener a criaturas lovecraftianas, vampiros, zombis y todo tipo de monstruos.



06-2013 • PS3, XBOX 360

Magrunner

La ciencia-ficción y los mitos de Lovecraft se dan la mano en *Magrunner*, un juego en primera persona donde los puzles son el plato fuerte. Tiene rompecabezas ingeniosos y una ambientación lograda, aunque pasó desapercibido.



01-2016 • PS4, VITA, 360

Darkest Dungeon

Un pintoresco grupo de héroes explora las mazmorras bajo una mansión. Gran juego de rol y combates por turnos, en el que los personajes pueden huir si se ven estresados.



10-2013 • PC

Eldritch

De la mezcla de elementos "roguelike" y los shooter subjetivos nace *Eldritch*. Un título corto pero aceptable, con escenarios generados aleatoriamente. Tiene una expansión gratuita.



06-2017 • PS4, XBOX ONE, PC

Conarium

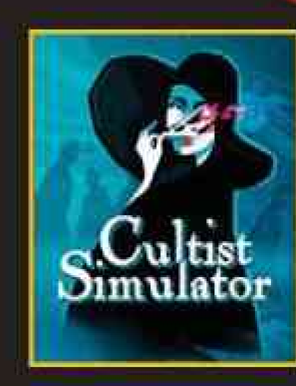
Tomando la novela *En Las Montañas de la Locura* como fuente de inspiración, en *Conarium* exploramos una base de la Antártida, descubriendo horrores de otra dimensión.



01-2018 • PS4, XBOX ONE, PC

Tesla Vs. Lovecraft

Al frente de los monstruos de sus libros, Lovecraft ha destruido el laboratorio de Tesla. El científico se cobra venganza por medio de su arsenal tecnológico, en este simpático y original arena shooter.



05-2018 • PC

Cultist Simulator

Siguiendo una narrativa de horror gótico y lovecraftiano, el original *Cultist Simulator* plantea al jugador cómo sería crear su propio culto en una sociedad oscura. Todas las acciones del juego se toman con un sistema de cartas.



10-2018 • PS4, XBOX ONE, PC

Call of Cthulhu

El regreso de Lovecraft "por la puerta grande" adopta el título del famoso relato de Lovecraft La Llamada de Cthulhu. Nos espera un siniestro mundo semiabierto, con acción, exploración y constantes pérdidas de cordura.



18+

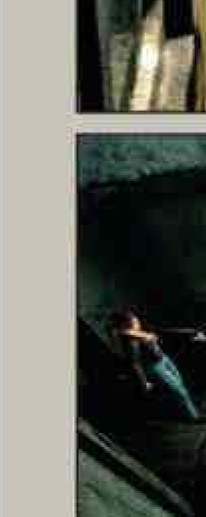
Género:
SURVIVAL HORROR
Desarrollador:
DARKWORKS
Editor:
INFOGRAMES

Disponible en PlayStation Store:
NO


JUGADORES
1


INSTALACIÓN
NO


TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO













AVENTURA EN LA **ISLA DE LOS HORRORES**

Alone in the Dark: The New Nightmare

Un investigador de lo paranormal y una profesora universitaria son los inusuales protagonistas de este survival horror, que supuso un nuevo comienzo para la saga *Alone in the Dark* y uno de los últimos juegos de PSone.

A la hora de crear *The New Nightmare*, el estudio francés Darkworks se planteó una doble meta. Por un lado (y como el propio subtítulo indica), dar un "lavado de cara" a la saga *Alone in the Dark*, que le sirviera como nuevo punto de partida. Pero también se pretendía acercar el juego al estilo de otros survival horror; en concreto, a la saga *Resident Evil* que arrasaba en PlayStation. El problema es que *The New Nightmare* llegó cuando la primera consola de Sony estaba a punto de despedirse. El juego tuvo un "port" para PS2 pero, para entonces, los usuarios habían puesto sus ojos en juegos más originales.

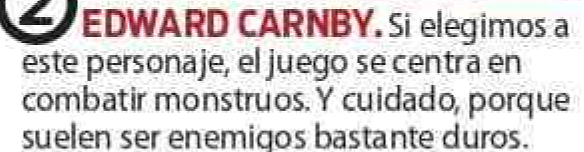
Y es una pena, porque *The New Nightmare* es un juego notable, así como un perfecto modo de "reiniciar" la saga. Esta aventura retoma la mecánica de dos protagonistas, como ocurría en el *Alone in the Dark* original. Edward Carnby tiene un estilo de juego centrado en la acción contra las "correosas" Criaturas de la Oscuridad, los seres que habitan la isla. Por su parte, las fases con Aline están más enfocadas en la resolución de puzles. Los caminos de ambos personajes se cruzan a menudo, en el guión más elaborado de la serie hasta el momento. *The New Nightmare* fue también un hito tecnológico, en la ya "vetusta" PSone. A unos gráficos robustos se añadía el ingenioso sistema de iluminación. La luz es esencial para acabar con los enemigos del juego, pero también a la hora de encontrar pistas. En Darkworks se las ingeniaron para iluminar los fondos prerrenderizados, de forma acorde al movimiento de la linterna. Una razón más para disfrutar de este gran título.

UNA **AVENTURA DE TERROR** PARA DOS



① **VAYA PAREJITA.** El investigador Edward Carnby y la "profe" Aline Cedric viven aventuras por separado, pero sus caminos se cruzan a menudo.





② **EDWARD CARNBY.** Si elegimos a este personaje, el juego se centra en combatir monstruos. Y cuidado, porque suelen ser enemigos bastante duros.



③ **ALINE CEDRIC.** Su aventura se enfoca más en la resolución de puzles, pero Aline no tiene problemas en empuñar un arma y liquidar monstruos.





DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Rubén Guzmán,
Juan Lara, Enrique Luque, Carlos Torres.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999



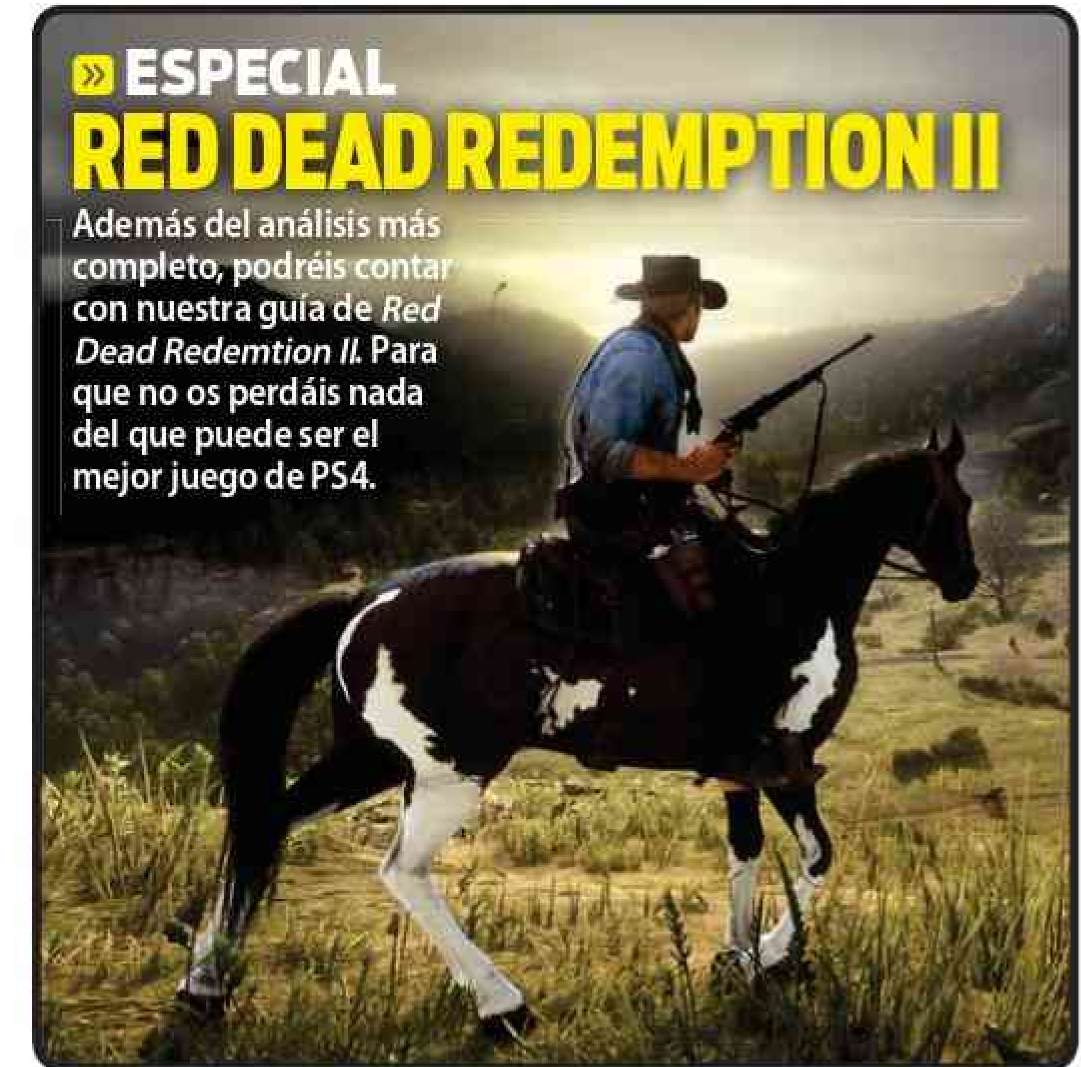
Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



» NOVEDAD
BATTLEFIELD V

Su principal adversario, *Black Ops 4*, ya ha dado la cara pero *Battlefield V* aún tiene mucho que decir, en el terreno de los shooters bélicos y también en el de los battle royale. La batalla está servida y la viviremos en primera línea de fuego.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» ESPECIAL
RED DEAD REDEMPTION II

Además del análisis más completo, podréis contar con nuestra guía de *Red Dead Redemtion II*. Para que no os perdáis nada del que puede ser el mejor juego de PS4.



» REPORTAJE
JUST CAUSE 4

Acompañaremos a Rico Rodríguez en su nueva aventura, que promete ser más cafre y explosiva que nunca. Y eso, teniendo en cuenta sus precedentes, es mucho decir.



» REPORTAJE
SUPERVIVENCIA EN TU CONSOLA

Empezó siendo un "ingrediente" más en el desarrollo de muchas aventuras, pero poco a poco los desarrolladores han ido puliendo mecánicas hasta convertirla casi en un genero en sí mismo. Repasaremos sus exponentes presentes y futuros.


LEGO
DC
SÚPER VILLANOS
DISPONIBLE EL 19/10/18
7
www.pegi.info
LEGO DC SUPER VILLAINS software © 2018 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2018 The LEGO Group. © 2018 Disney/Pixar. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s18)
PS4
XBOX ONE
LEGO GAMES
games
WB GAMES

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Misiones y retos secundarios • Secretos • Casino • Trofeos

» MISIONES SECUNDARIAS

EL AMIGO DEL PUEBLO

Un señor de Peñalabria
Recompensa: Adormidera. La pluma está en el techo de nuestro cobertizo.

EL SOLDADO Y EL ESTRATEGA

Un hombre en Heliodor.
Recompensa: Chelín drasileño. El libro está en la casa situada más al este de Heliodor, en una estantería.

¡AMELIA, NO LA LÍES!

Niño en Heliodor.
Recompensa: Arena de gato. Está subiendo por las escaleras de la tienda de objetos, en el tejado cercano 1.

UN PLAN DE PAREJA

Un soldado junto a la iglesia en las colinas de Heliodor.
Recompensa: Cadena de oro. Hay que derrotar a un monstruo usando el poder de inspiración ataque furtivo.

SIN MIEDO AL COMPROMISO

En el pasillo de la parte trasera del bar de Awasaki.
Recompensa: Crucerán. Hay que crear un anillo de oro +1 o superior en la forja fantástica.

FORJAS Y PUNTOS BRILLANTES

Un herrero en Awasaki.
Recompensa: Yo amo armas de hierro (recetas). Hay que llevarle un mineral de hierro, que ya hemos obtenido previamente en los picos de Awasaki si hemos investigado los puntos brillantes.

UN FILETE DE CACTUS DE MORIRSE

Uno de los tenderos del bar de Galópolis.
Recompensa: Tahúr. Derrotar a un orochumbero, que aparecen con los pinchumbos 2. Son versiones metálicas (de oro) de los pinchumbos y lanzan hechizos que pueden matar a uno de nuestros héroes de un plumazo, así que ojo.

INSPIRACIÓN SALVAJE

El pintor en las escaleras que van al palacio de Galópolis.
Recompensa: A flor de piel. Hay que acabar con un podendraco usando el poder de inspiración Furia salvaje.

UNA CARTA PRECIOSA

Hakim, un soldado junto a la salida hacia Laguna di Gondolia en la Región de Galópolis.
Recompensa: Corte y confección (recetas). Hay que llevarle una carta a Akia, una pastelera de Gondolia, que está barriendo junto a una puerta cerrada gris que aparece señalada en el mapa. Luego hay que llevarle la carta de Akia a Hakim.

UNA CARTA MÁS PRECIOSA TODAVÍA

Hablando con Akia en Gondolia tras haber completado la misión Una carta preciosa.
Recompensa: Minimedalla. Hay que entregarle una carta a un tal Valentín, en Puerto Valor. Está sentado en una mesa del chiringuito playero de Puerto Valor, al sureste de la ciudad. Valentín nos da una carta para Akia. Dásela.


1


2


3

EL CAMINO AL PARAÍSO

Sacerdote en el embarcadero de la posada del guerrero de Dristandam.

Recompensa: Velo de serenidad. Hay que matar unos zombinautas usando Oración Amorosa, un poder de inspiración que se activa con Serena y el héroe inspirados.

CUTIS PERFECTO PARA FIEROS LUCHADORES

Luchador a la izquierda del mostrador tras ganar el torneo de Octagonia.

Recompensa: Galán de campo (recetas). Encontrar un delicaloe, que está en el extremo noroeste de las ruinas de Dundrasil, junto al río.

LA SOMBRA

Chaval en la puerta del orfanato tras ganar el torneo de luchadores de Octagonia.

Recompensa: Minimedalla. El tal Xero está frente a la salida hacia la parte alta de Octagonia, subiendo por el muro, al fondo.

TODO POR AMOR

Un hombre junto a la tienda de armas y armaduras en Puerto Valor.

Recompensa: Cómo ser el azote de las bestias (recetas). Para completarla no vale con haber luchado previamente con un coralcoloso. Tendrás que ir a la playa de Costa Valor y matar a uno para obtener el coral floral. Luego, entrégaselo al turista junto a la tienda de armas.

LA PIMIENTA CALIENTA

Un hombre en la cocina de la posada junto al casino de Puerto Valor.

Recompensa: Tunantes en la niebla (recetas). Los piratas están en Ínsula Austral, la isla más cercana a Gondolia. Al matarlos recibimos la pimienta. Luego llévasela al cocinero.

UNA ALEGRÍA PARA LA VISTA

El hombre de bigote junto a las sombrillas de la playa de Puerto Valor.

Recompensa: Liguero. Las orejas y las medias de rejilla ya las hemos obtenido antes en tiendas y armarios, pero para hacernos con el traje de conejita habrá que conseguir 500 fichas del casino. Cuando hayas conseguido la receta ve a la forja, crea el traje, equipa a Jade con el conjunto completo y ve a ver al salido 3.

SANTA DE SU DEVOCIÓN

Un cachas en la playa de Solalulu, bajo el embarcadero, ya muerto el Archicalamar.

Recompensa: Brujo. Hay que recoger el amuleto en la Ínsula Oriental y llevárselo.

VIVIR FUERA DEL AGUA

Sirena frente al palacio de Naútica una vez que hayamos hablado con la Reina.

Recompensa: Tridente de Gracos. Debemos encontrar a un niño cantante en Gondolia. El niño, convertido ya en anciano está en la torre noroeste de Gondolia. Habla con él para que te enseñe su canción y vuelve a Náutica para hablar con la sirena.

COMPENSACIÓN DE UN ERROR

Una chica al noroeste de la mansión de L' Académie de Notre Maître des Médailles.

Recompensa: Tres minimedallas. Para cumplirla nos da, antes de nada, el libro de recetas Latigazos con clase. Hay que reunir los ingredientes y forjar un látigo de la reina que sea, al menos, +1.

UN MISTERIO MEMORABLE

Junto a la tienda de objetos de L' Académie de Notre Maître des Médailles.

Recompensa: Lazo mignon. Tan sólo hay que esperar al atardecer y veremos brillar un punto amarillo en el jardín.

CONSEJOS SENTIMENTALES

Una babosa en la planta alta de la Academia de Minime- »

» **dallas, en la sala sureste.**
Recompensa: Uniforme de L'Académie. Hay que conseguir un periódico perdido. Loticia, la editora que está en el este de la planta alta nos dice que la única copia está en el Aguilar de la Muerte. Está al noroeste del campamento, en el reverso del letrero junto al pasillo 4.

LUZ Y ESPERANZA

Anciano junto a las escaleras de Phenom Enom.
Recompensa: Mineral de plata x10. Para completarla debemos acabar con alguna sombrilla siniestra, que sólo aparecen en el sur de Los Champs Sauvages en días de lluvia. Consulta a la vaca de la zona y planifica tu cacería.

FRESCO COMO UNA LECHUGA

Un hombre en las puertas de la catedral de Arbolia.
Recompensa: Bastón de mariposa. Hay que conseguir una hoja de kale rojo del Bosque Primigenio. Está al final del camino noroeste, pasando de largo el tronco de árbol hueco por el que debemos ascender.

SEMBRANDO FUTURO

Una niña en el Bosque del Descanso en Arbolia.
Recompensa: Sanadora. Tenemos que matar a un sorbebulbo en la parte norte del Bosque Primigenio. Aparecen junto a los hidrobulbos muy de vez en cuando. Paciencia.

EL SECRETO DE SHANGRA-LA

Un tipo junto a la iglesia de Shangra-La.
Recompensa: Mística. Hay que acabar con un dragón boreal usando el poder de inspiración Fulgor final.

LA LECCIÓN DE MADAME LABOUCHE

La babosa en cuestión en las puerta de la Academia de Minimedallas después de la caída del Árbol del Mundo.
Recompensa: Prendas pintonas para gente sin complejos (recetas). Se supera con un alto nivel de encanto. Lo conseguimos con 457 de encanto, equipados 5 con la Espada de la Luz, florete negamagia +3, Yelmo drasileño +3, Plumas de fantasía, Ojo de tierra y pendientes reflectantes +3.

DIPLOMA EN DIFERIDO

Una señora al entrar a la Academia, a la derecha, tras la caída del Árbol del Mundo.
Recompensa: Con brillo propio (recetas). Debemos ir a Fiordholm a buscar a Liliane. Está, o algo parecido, en el piso de arriba de la tienda de armas. Es una niña pequeña.

AROMAS INTENSOS

La zombi junto al despacho del director en la Academia tras caer el Árbol del Mundo.
Recompensa: Celada del Hades. Hay que ir a la cripta cerca de Awasaki. Hay otros zombis con los que hablar en la cripta, pero el padre de Morticia está en la antesala de las celdas, en la esquina noreste de la habitación.

UN ÚLTIMO DESEO

Una niña en la iglesia de la Academia tras la caída del Árbol del Mundo.
Recompensa: Cronocristal. Hay que buscar un tesoro al sureste de la Posada del Guerrero, en mitad del campo de trigo, junto a una tumba. Recuerda que para ver a la niña debe ser de noche.

ADIVINA, ADIVINANZA

La encargada de la biblioteca de la Academia tras la caída del Árbol del Mundo.
Recompensa: Cinco minimedallas. Primera respuesta: Equiparte con una espada de acero. Segunda respuesta: Equiparte con el florete negamagia.

LA SAL DE LA VIDA

Frente a la iglesia de Phenom Enom tras la caída del Árbol del Mundo.
Recompensa: Mineral de mi-







trilo x10.Conseguir sal de roca arcoíris en la Grotta della Fonte en Gondolia. Está en el área central al sur del campamento siguiendo el curso del río 6.

ENTRE TODAS LAS FLORES

Una chica en la zona este de Gondolia tras la caída del Árbol del Mundo.

Recompensa: Sombrero alegre. Hay que ir a por la flor a las dunas de Galópolis. La flor está al sureste de la Región De Galópolis, al sur de la salida a los Picos de Awasaki.

EN BUSCA DE LA PIEDRA PERDIDA

Un anciano al norte de Gondolia tras caer el Árbol.

Recompensa: Manualidades con mitrilo (recteas). Está en una roca elevada sobre el barco hundido en Náutica.

LA DESHONRA DEL CABALLERO

Un anciano a la entrada de Puerto Valor cuando Servando haya vuelto con nosotros.

Recompensa: Escudo limometálico. Matar a un caballero errante en el Aguilar de la Muerte, cerca del risco del cóndor, usando el poder de inspiración Honor de caballero (Servando, Hendrik, Héroe).

EL RETO DE LA RULETA

Un tipo en la ruleta central del casino de Octagonia.

Recompensa: Chaleco de la fortuna. Ganamos en la mesa donde está él, apostando 2000 fichas al cofre.

LOS VIKINGOS REALES

Un hombre en la tienda de objetos de Fiordholm, tras recuperar a Erik.

Recompensa: Sombrero pirata. En la guarida vikinga nos dicen que debemos buscar a un tipo en la Ínsula Boreal. El tipo está pescando al noreste de la isla. Nos dará el erizo y toca llevarlo de vuelta.

AMORES FRÍOS

En la planta de arriba del bar de Fiordholm, tras recuperar a Erik.

Recompensa: Magia potagia (recetas). La flor está en el extremo sur de la Estepa, al suroeste del campamento.

VISTO PARA SENTENCIA

Una sirena en Náutica tras acabar con Alizarino.

Recompensa: Blasón real. Hay que abrir un cofre en la cabaña de la Ínsula Occidental que contiene el libro que debemos llevarle.

UN CENTENARIO MEMORABLE

Una tortuga en el Terrario real de Náutica, tras acabar con Alizarino.

Recompensa: Secretos de un alma hundida (recetas). Hay que ir a hablar con la anciana de los cañones al noreste de Solalulu y luego volver con el cañón al Terrario.

UN PLATO QUE SE SIRVE FRÍO

Un soldado en la posada de la Estepa de Ölaf tras la caída del Árbol del Mundo.

Recompensa: Armadura limometálica. Hay que matar a un Tipo G0 cerca del fiordo helado. Antes, eso sí, hay que matar a varias decenas de Máquinas de matar (la versión normal de este enemigo) en la misma zona.

»

» UN AMOR DE NOVELA

El juglar de la plaza de Arbolia tras obtener a Cetácea.
Recompensa: El limoso metálico (recetas). El mayordomo de la casa junto a los establos de Galópolis dice que lo que buscamos se lo llevó un leñador que vive en Bosquevil. El libro está en la cabaña de Bosquevil, en la estantería.

ALGA REPARADORA

Un niño junto al muelle de Solalulu tras caer el Árbol.
Recompensa: Glóbulos fundidos x5. Hay que ir a Ínsula Algárum y hablar con el sireno que pesca en la entrada para recibir las huanolas.

MI REINO POR UN GRAN KALAMAKAI

Un pescador junto a la tienda de perlas de Solalulu, tras la caída del Árbol del Mundo.
Recompensa: Pentarán. Hay que matar a un archicalamar, que están por la costa norte cerca de la isla al este de Dristandam, utilizando el poder de inspiración Al rojo vivo, que se ejecuta con el héroe inspirado y Servando en el grupo 7.

UN HOMBRE HECHO Y DERECHO

Un anciano en los chiringuitos de Solalulu, tras la caída del Árbol del Mundo.
Recompensa: Lágrima de Venus. Hay que ir a la Ínsula cercana y matar a un mazado con el poder de inspiración Boing boing (espadazo despiadado más puf puf de Jade).

LA LUZ DEL LUCERO

Un hombre en la parte alta de Galópolis tras la desaparición del Lucero de Erdwin.
Recompensa: Gemolución x3. El fragmento del Lucero está en la Península Perniciosa, justo en el borde del acantilado del final del mapa 8.

LAS AGUAS DE AWASAKI

Una señora en las termas de Awasaki tras la caída del Árbol del Mundo.
Recompensa: Limóleo x5. Hay que acabar con luciluces de lava en Monte Sushi. Bastan con matar a las primeras que veamos al explorar la entrada secreta del Monte tras el escondite de los niños (ver paso a paso de la historia).

EL ARPA MÁS SAGRADA

Vigía junto a la tienda de objetos del Refugio Celestial.
Recompensa: Mejora la terapeucidad de Serena en 100 unidades. Hay que ir al Campo de batalla y acabar con el Cristalosaurio tras la puerta de rejas gris 9.

LA SABIDURÍA DEL REY GUERRERO

Vigía en la posada del Refugio Celestial.
Recompensa: Mejora del Golpe al tuntún. Hay que encontrar 4 libros. Uno está en los aposentos de Jaspe del castillo de Heliodor. Otro en los aposentos del príncipe Faris en Galópolis. Otro en la cueva del promontorio al sur de Champs Sauvages y el último en la pared norte del nivel 3 de la Biblioteca Real.

AMANTES PERDIDOS

Vigía en el lugar legendario del Refugio Celestial.
Recompensa: Más habilidad del Luminario con espadas. Está en la Prueba del Discípulo, en el nivel inferior de la Cripta Cruel, al suroeste.


7


8


9

EL ARTE MÁGICO DE MORCANT

Un tipo frente a la posada de Shangra-La cuando viajamos en el tiempo.

Recompensa: Mejorar los poderes mágicos de Rob. Leer tres libros de la Biblioteca Real. El primero está en la pared oeste del primer nivel. El segundo está en la pared oeste del nivel 2. El tercero está en la pared sureste del nivel 3.

ORGULLO Y PREJUICIO

Un tipo la Alta Sala de Shangra-La después de haber viajado en el tiempo.

Recompensa: Simiente de destreza x10. Hay que forjar una espada imperial +3. Para conseguir la receta hay que superar la prueba final de la Rueda del Tormento.

UNA BALADA SOBRE EL VALOR

Un juglar en la Posada del guerrero de Dristandam tras viajar en el tiempo.

Recompensa: Prendas para pensadores (recetas). Hay que ir a la cabaña con un punto de guardado al sur de las Ruinas de Dundrasil y abrir un cofre.

¿MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA?

Un anciano en la plaza Real de Heliodor tras el viaje en el tiempo.

Recompensa: Hacha de Apolo. Hay que acabar con el necroarpíos en el muelle de ballenas sur de Awasaki, hasta que aparezca un granarpío.

AHORA ME VES...

Un niño en el Centro de Heliodor tras viajar en el tiempo.

Recompensa: Minimedalla x10. Hay que encontrar a Xero. Está en la puerta roja de la Academia de medallas.

LA PREDICCIÓN DE SANDRA REINA

Pitonisa del Centro de Heliodor tras el viaje en el tiempo.

Recompensa: Inspiravial. Encontrar rocío divino en el Bosque Primigenio. Está en el río al norte del campamento más cercano al Altar de Yggdrasil.

DULCES SUEÑOS

Una niña en la casa junto a la tienda de armas de Phenom Enom tras el viaje temporal.

Recompensa: Minimedalla x5. Acabar con un bongo bango utilizando el poder de inspiraciónn Mal sueño, que es una mezcla de Cortasueños (Servando) y Sueño (Héroe).

UN TESORO LEGENDARIO... DE LEYENDA

Un hombre en la posada de Awasaki tras el viaje en el tiempo.

Recompensa: Ultragemolución x3. Hay que encontrar un diario en Awasaki, que está en la habitación al fondo del templo de Miko. El tesoro está al final de la entrada secreta de la caldera tras el escondite del Monte Sushi.

CON BONDAD SE LLEGA LEJOS

Un tipo tumbado en la playa de Solalulu tras el viaje.

Recompensa: Corona de limo x3. Hay que conseguir un lirio de cristal que está al sureste del muelle de ballenas de Fiordholm.

INSPIRACIÓN A LA VISTA

Un hombre en la cima del Peñón de Peñalabria tras viajar en el tiempo.

Recompensa: Varitástica. Hay que ir a la isla al sur de Octagonia (Ínsula Central) y encontrar una piedra con un mensaje escrito. La piedra Está al sureste, en el pico más alto. Hay que subir con un jinemonio como montura.

PALADINES INSPIRADOS

El príncipe Faris en sus aposentos del palacio de Galópolis tras viajar en el tiempo.

Recompensa: Inspirapicota x4. Está bajo un árbol al sur del muelle de ballenas del Bosque Primigenio.

»

» PUERTAS ROJAS MÁGICAS

Para abrir estas puertas necesitamos la Llave mágica, que nos da Doriana al derrotarla en las ruinas de Pah Nah.





1.- Junto a la tienda de armas de Phenom Enom. Cofre con las recetas El platero y yo.
2.- Dristandam, en las ruinas. Tres cofres. Uno, recetas Ropa con clase para infantes reales, otro el Orbe Púrpura y otro una piedra encantada. 1
3.- Fiordholm. Para entrar en la ciudad cuando está congelada.
4.- Al este de las ruinas de Dundrasil. El cofre tiene tres minimedallas.
5.- Al suroeste de la cripta en los Picos de Awasaki. El cofre contiene disipademonios.
6.- Puerto Valor, bajando a la playa. Un cofre con un pendiente letal.
7.- Solalulu, en la parte más al este del pueblo. Un cofre con una cota de zombi.
8.- Ínsula Austral. En el cofre hay una corona de limo.
9.- Ínsula Occidental. Un cofre con una falcoespada.
10.- Último Bastión. Un cofre con un protector de vida.
11.- Academia de Minimedallas, al noroeste del despacho del director. Dos cofres, uno con Bolatrueno y otro con un Uniforme de L'Académie. 2
12.- Gondolia. Un cofre con las recetas Diseños divinos.
13.- Galópolis, frente al circo. Tres cofres: uno tiene 2000 monedas, otro el libro de recetas Magia en fascículos y el otro una simiente de destreza.
14.- Centro de Heliodor. Cofre con 5.000 monedas de oro.

PUERTAS GRISES DE REJAS

Para abrirlas necesitamos la Llave Suprema, que nos dan después de viajar al pasado y visitar el Refugio Celestial por segunda vez.

1.- Phenom Enom, cerca del mural. Cofre: lingote de oro.
2.- Puerto Valor. Cofre: una tela de ensueño tecnicolor.
3.- Gondolia, junto a la pastelera. Dos cofres, una gemolución y 50.000 monedas de oro.
4.- Ínsula Occidental. Cofre: una Armadura Real.
5.- Ínsula Oriental. En el cofre hay un libro de recetas llamado Alianzas de vida y muerte.
6.- Castillo de Fiordholm, en el sótano. El cofre de la izquierda tiene el libro de recetas Emblemas regios y el de la derecha un cronocristal.
7.- Muelle de ballenas Champs Sauvages. En el cofre hay tres minimedallas.
8.- Campo de Batalla. En el nivel S9. Cofre con las recetas La senda de la diosa guerrera.
9.- Galópolis, el pozo a la entrada. El cofre contiene una bola de fuego.
10.- Cripta de Awasaki, en las celdas del final. Dos cofres: uno con el Libro de recetas Manual del buen mariscal, y otro con una coraza real.
11.- Ínsula Incógnita. Cofre con las recetas Dones divinos.
12.- Muelle de ballenas norte de Awasaki. Libro de recetas Tendencias candentes.
13.- Muelle de ballenas de Bosquevil. 3 cronocristales.
14.- Muelle de ballenas de Fiordholm. El cofre tiene las recetas Sabios consejos.
15.- Mazmorras del castillo de Heliodor. Dos cofres: uno tiene las recetas El rey tunante y otro un yelmo de cráneo.

CARRERAS DE CABALLOS

FÁCIL

COPA DE BRONCE

Precio: 100 monedas.
Recompensa: Pendientes limosos. Mineral de cobre por participar y de hierro por volver a ganar.

COPA DE PLATA

Precio: 250 monedas.
Recompensa: Toga de Galópolis. Mineral de plata por participar y de oro por volver a ganar.

COPA DE ORO

Se desbloquea tras la caída del Árbol del Mundo.
Precio: 1000 monedas.
Recompensa: Yelmo limometálico. Mineral de oro por participar y de platino por volver a ganar.

COPA DE PLATINO

Se desbloquea al viajar en el tiempo.
Precio: 2000 monedas.
Recompensa: Martillo de Forja. Mineral de platino por participar y de mitrilo por volver a ganar.

COPA NEGRA

Se desbloquea pidiéndole el deseo a Dristán tras superar su laberinto.
Precio: 5.000 monedas.
Recompensa: Artefactos de leyenda (libro de recetas). Una minimedalla por participar y una granatita por volver a ganar.

DIFÍCIL

COPA DE BRONCE

Precio: 200 monedas.
Recompensa: Brazalete de oro. Dos minerales de cobre por participar y dos de hierro por volver a ganar.

COPA DE PLATA

Precio: 500 monedas.
Recompensa: Asesino. Dos minerales de plata por participar y dos de oro por volver a ganar.

COPA DE ORO

Precio: 2000 monedas.
Recompensa: Garras carmesí. Dos minerales de oro por participar y dos de platino por volver a ganar.

COPA DE PLATINO

Precio: 4000 monedas.
Recompensa: Espada de corcel alado. Dos minerales de platino por participar y dos de mitrilo por volver a ganar.

COPA NEGRA

Precio: 0 monedas.
Recompensa: Alas del azar. Una minimedalla por participar y dos granatitas por volver a ganar.

CONSEJOS PARA GANAR EN LAS CARRERAS:

En la salida, mantén pulsado el botón de acelerar (R2) en cuanto desaparezca el 1 de la cuenta atrás. Eso te dará un valioso turbo de inicio. No





chocarte con las columnas, otros caballos y las paredes del circuito también es básico para no perder tiempo, así como **recoger la mayor parte de los remolinos verdes** 1 que recuperan nuestra energía y usar las rampas.

La mayoría de las carreras son facilitas, pero si quieres superar la Copa Negra tendrás que aprenderte de pé a pá el circuito y sacar el máximo partido de los derrapes y las rampas. Cambiar demasiado tu trayectoria para hacerte con un remolino o pasar por una rampa no siempre es la mejor opción. **Aléjate de los laterales con hierba** 2, ya que gastan tu stamina más rápido. Al conseguir la victoria en todas las carreras eliminan el precio que debemos pagar para inscribirnos. »

» TROFEOS

LEYENDA VIVA
Otorgado por ganar todos los trofeos disponibles.

CEREMONIA DE INICIACIÓN
Por completar la ceremonia de iniciación en la cima del Peñón de Peñalabria.

¡A LA AVENTURA!
Por recibir una calurosa bienvenida en Heliodor.

POR LOS PELOS
Por enfrentarte a grandes peligros y vivir para contarlo.

EL PODER DEL LUMINARIO
Por presenciar el poder del Luminario en persona.

TERRA INCOGNITA
Por llegar a territorio desconocido.

LOS ELEGIDOS DE YGGDRASIL
Por encontrar nuevos aliados incondicionales.

DOBLE DE ACCIÓN
Por conseguir un buen resultado en una carrera.

NUEVOS HORIZONES
Por buscar nuevas tierras.

CAMPEÓN INDISCUTIBLE DE ERDREA
Por ser un héroe de la arena de Octagonia.

EL GRAN AZUL
Por abrir las puertas a un mundo más grande.

ARTE OSCURO
Por salvar al pueblo de Phenom Enom.

AMANTES DESAFORTUNADOS
Por presenciar el final de un amor imposible.

ROMPEHIELOS
Por salvar al reino de Fiordholm del desastre.

EL ÁRBOL DEL MUNDO
Por llegar a Yggdrasil por fin y descubrir la verdad.

UNA CHISPA DE ESPERANZA
Por dirigirte a un mundo oscuro para emprender tu misión de nuevo.

VALOR DEL BASTIÓN
Por conseguir la victoria decisiva y devolver la luz a la tierra.

DISCÍPULO DIGNO DE ESE NOMBRE
Por superar una ardua prueba y dominar una destreza secreta.

SOLDADO DE LA SONRISA
Por encontrar aliados.

PEZ GORDO
Por devolver la paz a los mares.

PESADILLA EN LA FAMILIA
Poner fin a una pesadilla.

SALTA LA BANCA
Por despertar un nuevo poder.

RIVALIDAD FRATERNAL
Por conseguir la redención.

BUENA PESCA
Por revivir una leyenda antigua.

HÉROE TERMAL
Salvar Awasaki de su destino.

TAN LISTOS COMO PODEMOS ESTARLO
Por obtener un reconfortante símbolo de esperanza.

SALVADOR DE ERDREA
Por derrotar al Señor de las Sombras.

DECISIÓN IMPORTANTE
Por tomar una decisión difícil al final de una ardua misión.

LA BATALLA DEFINITIVA
Por cumplir al fin tu destino.

SEÑOR DE LOS CIELOS
Por estar totalmente preparado para el combate final.

ECOS DE UN PASADO PERDIDO
Resolver misterios de Erdrea.

BESTIA BESTIAL
Por derrotar 1000 monstruos.

PREVENTIVO
Por 30 ataques preventivos.

MONTA OLÍMPICA
Por cabalgar a lomos de todos los monstruos posibles ❶.

INSPIRADO HONRADO
Por desatar 25 poderes de inspiración ❷.

OBJETÓLOGO EXPERTO
Por coger 500 tipos de objetos.

ESCLAVO DE LA MODA
Por conseguir todo accesorio que afecta al aspecto.

CHEF DE CLASSE DES MÉDAILLES
Por completar la tercera página de tu álbum de médailles.

A FORJAR
Por crear 10 objetos en la Forja.

SI LAS COSAS NO SALEN A LA PRIMERA...
Por refundir 10 objetos.

HERRERÍA SUPERIOR
Por crear una pieza de equipo +3 con la Forja Fantástica.

HERRERO DE LA LUZ
Por crear la Espada Suprema de la Luz con la Forja Fantástica.

LUMINARIO DE NIVEL
Alcanzar nivel 99 con el héroe.

SEÑOR DE LOS LADRONES
Alcanzar nivel 99 con Erik.

HECHICERA PERFECTA
Alcanzar nivel 99 con Verónica.

SANADORA VIRTUOSA
Alcanzar nivel 99 con Serena.

MEGAESTRELLA
Nivel 99 con Servando.

VENERABLE
Alcanzar nivel 99 con Rob.

CAMPEONA INDISCUTIBLE
Alcanzar nivel 99 con Jade.

CABALLERO EJEMPLAR
Alcanzar nivel 99 con Hendrik.

ISLEÑO
Por visitar todas las islas.

BALLESTERO CON ESMERO
Por acertar en todas las dianas de Erdrea.

MUTEREÓLOGO
Por escuchar todas las predicciones meteorológicas.

EXPERTO EN CASINOS
Por conseguir 10 galardones relacionados con los casinos.

BUF, QUÉ PUF PUF
Por experimentar el placer del puf puf en todas sus variadas formas ❸.

MISIONES A MONTONES
Por completar 40 misiones.

ILUMINACIÓN DEFINITIVA
Superar todos los desafíos de la Rueda del Tormento.

HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE
Por hacer un juramento eterno. Casarnos con Gema.

CUIDADÍN
Por tener especial cuidado y asegurarse de que todo el mundo está en perfecto estado de forma en todo momento. Abre el menú y usa la curación pulsando el cuadrado cuando todos nuestros personajes tengan salud máxima.





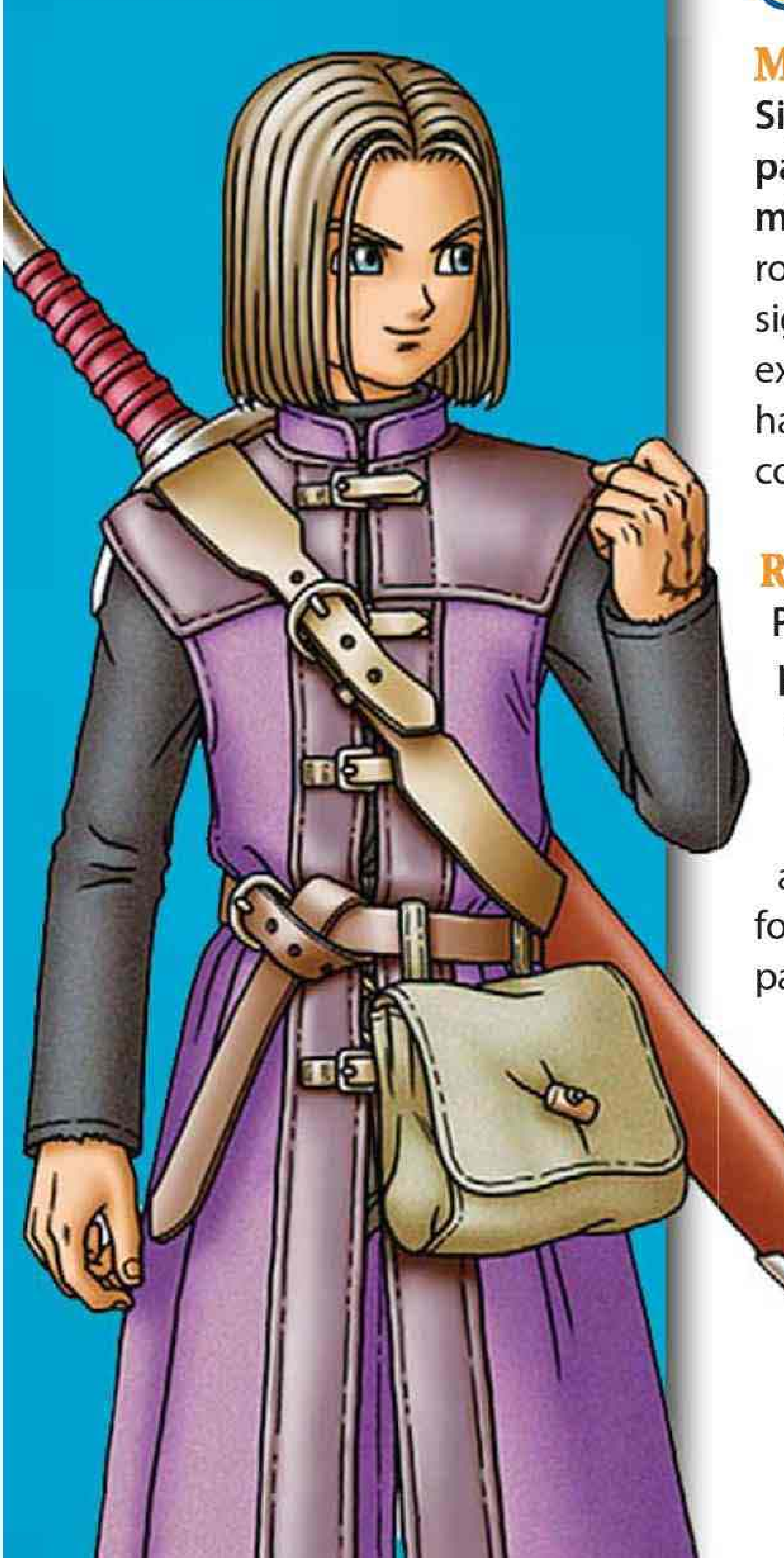




CONTROLES

CONTROLES:
Stick izquierdo: Mover al personaje
Stick derecho: Mover la cámara
L1/R1: Girar la cámara
L2: Acción
R2: Correr
L3: Vista subjetiva
R3: Centrar cámara
■ : Desplegar mapa
▲: Menú
● : Saltar
Equis: Acción
Options: Activar carrera automática





CONSEJOS BÁSICOS

MINIMEDALLAS

Sigue nuestra guía paso a paso para obtener todas las **minimedallas** del juego, pero no te obsesiones si no consigues todas porque, como te explicaremos más adelante, hay un par de métodos para conseguirlas de forma infinita.

ROBAR CON ERIK

Puedes hacerlo desde el principio, pero deberías considerarlo obligatorio desde que Erik aprende la habilidad que aumenta su acierto robando. Es la mejor forma de obtener materiales para crear objetos en la forja.

FORJA FANTÁSTICA

Además de crear nuevas armas y equipo que mejoran las estadísticas de nuestros héroes, es fundamental que mejores tus piezas favoritas a +3 ❶, ya que los efectos beneficiosos que nos otorgan también se incrementan. Esto es especialmente importante en las partes finales del juego.

PANEL DE PERSONAJE

Aunque suene tentador aprender un poco de cada una de las ramas de habilidad de nuestros héroes, **lo mejor es especializarse** ❷ y completar alguna de ellas par a obtener acceso a las habilidades más poderosas.

METEOROLOGÍA Y CICLO DÍA/NOCHE

Algunos monstruos sólo aparecen durante la noche o en días lluviosos, así que nunca está de más descansar en algún campamento o consultar con las vacas meteorólogas para saber si lloverá o no en los días venideros. Estos

» Trofeo: Chef de classe des médailles

A continuación os detallamos la localización de todas las minimedallas que hay repartidas por Erdrea. Descubre, además, cómo obtenerlas de forma infinita.

Para sacar el trofeo sólo debemos conseguir 75 minimedallas. Sin embargo, para obtener todas las recompensas del director de la Academia hay que encontrar 110. Aunque a continuación os mostramos la localización de todas ellas, la verdad es que no hace falta perder la cabeza ya que, llegado el último tercio de juego podremos obtenerlas de forma ilimitada.

Así, las máquinas sacacuartos y las umbras de la Cripta en la Prueba del Discípulo nos darán una minimedalla si se la robamos con Erik. Además, en la Copa Negra de las carreras de caballos de Galópolis también nos darán una tan sólo por participar

LOCALIZACIÓN DE LAS MINIMEDALLAS

1- En el tejado de la tienda de objetos de Heliodor, en un cofre.

2.- En el balcón de la planta superior del castillo de Heliodor, en uno de los barriles.

3.- En el piso de arriba de la tienda de Derek en la zona noble de Heliodor.

4.- En el camino que nos lleva hasta una cascada en Bosquevil, en un cofre.

5.- En el patio trasero de la segunda casa de la izquierda según entramos en Awasaki.

6.- En una habitación, la más al noreste en el camino más a la derecha de la cripta.

7.- En el extremos sureste de los Picos de Awasaki, junto a la puerta que va a la Región de Galópolis.

8.- En el extremo sureste de la Región de Galópolis, junto a un gran agujero de arena.

9.- En la esquina suroeste de Galópolis, rompiendo unos barriles que tapan su vista, en un cofre.

10.- En una de las plataformas centrales del área central de la Laguna di Gondolia, en un cofre.

11.- En el armario del primer piso de la casa al norte de la posada de Gondolia (4).

12.- En la cueva al sur del campamento de la Grotta della Fonte, en un cofre.

13.- En la terraza del segundo piso de la posada del guerrero de Dristandam, saliendo a la derecha.

14.- En la parte de atrás de la iglesia que hay al suroeste de la Región de Dundrasil.

15.- En una vasija bajo las escaleras de la planta baja de Octagonia, cerca de la tienda de armas y de un grupo de fans animando a un luchador.

16.- Tras unas telarañas en el este de las Cavernas bajo Octagonia, tras acabar con el primer trol que nos aparece.

17.- Al completar la misión La sombra en Octagonia.

18.- En la planta superior de la posada junto al casino de Puerto Valor, rompiendo una vasija de la sala izquierda.

19.- Al completar la misión Una carta más preciosa todavía.

20.- En la Cala del Olvido, junto al barco naufragado (5).

21.- Detrás de la posada de Ínsula Occidental, en una vasija.

22.- En un barril al sureste de Solalulu, en la terraza del segundo chiringuito.

23.- Junto a la cabaña de la Playa de Saikiki, en un cofre.

24.- Detrás del palacio de Náutica, en un cofre.

25.- En un barril de la cabaña que hay en el pozo de L'Académie de Notre Maître des Médailles.

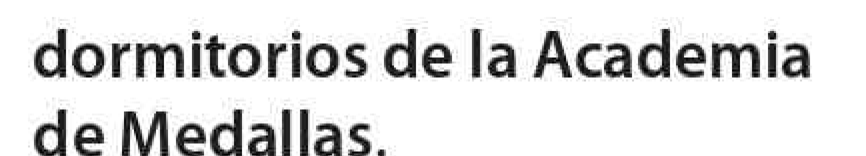
26.- En una vasija del despacho del director de L'Académie de Notre Maître des Médailles.

27.- En un armario de los









dormitorios de la Academia de Medallas.

28.- Al norte del campamento de El Aguilar de la Muerte, siguiendo el cauce del río, hay que saltar a una plataforma de roca usando un servohuevo como montura.

29.- Enfrente del campamento sur de Los Champs Sauvages, al oeste del todo y a los pies de un árbol, en un cofre.

30.- Subiendo las escaleras desde la tienda de armas y armaduras de Phenom Enom, en la plata superior de la casa de la izquierda, en una vasija de la terraza exterior.

31.- En la tercera bifurcación de los Claustros malditos de El Otro Lado, tomando las escaleras que van hacia el norte.

32,33 y 34.- En el cofre al este de las Ruinas de Dundrasil, tras la puerta roja.

35.- Al pasar la noche en la posada junto al casino de Puerto Valor, nos la da el limo del mostrador.

36.- En un barril tras la puerta roja que abre con la llave mágica en Solalulu.

37 a 39.- Al completar la misión Compensación de un error de la Academia.

40.- En un barril, a la derecha según entramos a la guarida de los vikingos de Fiordholm 6.

41.- En la cabaña que hay en un camino sin salida al norte de la campana del caballo en la Región de Fiordholm.

42.- Subiendo por la colina junto al letrero de la biblioteca real en la Estepa de Ölaf, al final del puente de piedra.

43.- Detrás del puesto de comida al este de la posada de Fiordholm, en un cofre.

44.- En la habitación sur del sótano del castillo de Fiordholm, en una vasija.

45.- En las Tierras Altas de Arbolia, tras hacernos con la montura servohuevo, al ir saltando de plataforma en plataforma hasta la zona más alta de ese área, en un cofre.

46.- En Arbolia, antes de subir las primeras escaleras, a la derecha, en un cofre.

47.- En el segundo tramo de las Tierras Altas de Arbolia, en el primer camino que va al norte , en un cofre.

48.- Debajo del altar del Bosque Primigenio, en un cofre.

49.- Al noroeste de la tienda de objetos de Náutica, a la derecha de la siguiente casa, cuando seamos un pez, en un cofre.

50.- En la casa derruida más al norte de El Último Bastión, en un barril.

51.- Al sureste, muy cerca de la liana que nos sirve para subir al camino que lleva a la Región de Heliodor, en un cofre.

52.- En la habitación de la izquierda al noroeste de las alcantarillas de Heliodor, en un cofre.

53.- En el nivel inferior de las mazmorras de Heliodor, segunda visita, en la celda central del sur, en una vasija.

54.- Al noroeste de la entrada al Monte Zascalaya, junto a unas margarívoras entre la hierba alta, en un cofre.

55.- En una vasija tras la puerta roja de la Academia de minimedallas.

56.- En una vasija tras la puerta roja de Gondolia.

57.- Al noroeste de la Región de Dundrasil, utilizando un cabalgaesqueleto para trepar por las paredes tras caer el Árbol del Mundo, en un cofre. »

» **58.- En Ínsula Oriental,** en la zona norte de la isla junto a un muro bajo de piedra, en una vasija.
59.- En Ínsula Central, en la parte central de la isla, pegado a la playa, en un cofre a los pies de un árbol.
60.- Al suroeste de las puertas del castillo de Gyldenhal, en Firodholm, en un cofre.
61.- En el nivel S2 del Campo de batalla, en un cofre situado en la gruta más al sur y del centro.
62.- En una vasija de la habitación de puerta roja frente al circo de Galópolis.
63.- En el armario de la habitación de Miko en su templo de Awasaki.
64.- En el nivel inferior de la Caldera del Monte Sushi, rompiendo un bloque de piedra con la montura masacornio, en un cofre.
65.- En la habitación suroeste del nivel 3 de la Fortaleza del Terror, en un cofre.
66 a 70.- Al completar la misión Adivina, adivinanza.
71.- En la tierras altas de Arbolia en la nueva línea temporal, pero en el mismo sitio de la original, al norte de la entrada.
72.- En el Bosque primigenio bajo el altar de Ygdrassil, en la nueva línea temporal
73.- En la habitación al este de la cocina del Castillo de Heliodor, en un barril. Nueva línea temporal.
74 a 76.- En el cofre de la puerta de rejas en el Muelle de ballenas de Champs Sauvages.
77.- En la habitación detrás de la iglesia de Shangra-La, en una vasija.
78.- Robando a una máquina sacacuartos despiadada o a una Umbra con Erik en la Prueba del Discípulo en la Cripta Cruel.
79 y 80.- En un cofre en la sala al sureste de la estatua de Dristán en la Cripta Cruel de la Prueba del Discípulo.
81 a 83.- En un cofre en el Valle de la Muerte, en la zona central en un peñasco junto al río.
84.- Los chorlitos despiadados del Valle de la Muerte.
85.- Al participar en la carrera de caballos de la Copa Negra.
86.- En un barril de la planta de arriba de la casa de Dolomito, en Peñalabria.
87 a 91.- Junto a la cascada del Bosque Voraz, en un cofre.
92 a 96.- En la sala circular del nivel 2 de la Ciudadela del Rencor, en un cofre.
97 en adelante.- Repitiendo cualquiera de las opciones infinitas, como robar a monstruos o participar en las carreras de caballos.

RECOMPENSAS

Cada 5 o 10 minimedallas obtenemos ítems muy jugosos en el despacho del director de la Academia.

5: Escudero.
10: Tocado de Hermes.
20: Báculo rúnico.
25: Uniforme de L'Académie.
30: El libro de recetas Accesorios regios.
35: Falcoespada.
45: Chaleco de agilidad.
50: Torera de ladrón.
55: Armadura con púas.
60: Espada milagrosa.
65: Daga diestra.
75: Anillo del azar.
80: El libro de recetas Tendencias para todas las temporadas.
90: El libro de recetas Prendas de fábula para gente diferente.
100: Escudo de Erdwin
110: El libro de recetas La forja de un regente.

INTERCAMBIO

Una vez completado el álbum, podemos llevarle más minimedallas al director para canjearlas por determinados objetos.

1- Urna de cenizas de santo.
2- Cronocristal.
3- Alma de serpiente.
3- Espectralita.
3- Elixir élfico.
5- Ultragemolución.
10- Inspirapicota.

Trofeo: Isleño

Una vez que obtengamos nuestro barco durante la historia, hay que desembarcar en todos estos puertos.



Ínsula occidental: al norte de la Cala del Olvido.
Ínsula incógnita: al sur de la Cala del Olvido.
Ínsula austral: al noroeste de Gondolia.
Ínsula Algárum: al noroeste de la Cala del Olvido.
Ínsula Oriental: al noroeste del mapamundi.
Ínsula Central: toca el arpa de Lorelei en el punto azul al noreste del mapamundi. 7
Ínsula Boreal: en el punto norte del mapamundi.

Trofeo: Ballestero con esmero

Tras obtener la ballesta en Galópolis y hablar con Flécher a las puertas del palacio del sultán, se desbloqueará esta búsqueda secundaria que nos lleva a peinar Erdrea.







REGIÓN DE GALÓPOLIS

1.- Al salir de la ciudad a la derecha, en una roca 8.
2.- Colgando de una de las palmeras a la izquierda de la entrada a Galópolis, según salimos de la ciudad.
3.- En una roca al sureste de la región, cerca del camino que lleva de vuelta a los Picos de Awasaki.
4.- En la aduana de las Dunas Celestiales, sobre la tienda de campaña.
5.- En las Dunas Celestaliales, frente a las ruinas antiguas en mitad del río.
La recompensa son cuatro simientes de fuerza.

LAGUNA DI GONDOLIA

1.- Nada más entrar desde Galópolis, sobre una roca.
2.- En la zona central de la Laguna, en las escaleras que suben a la plataforma más al oeste, colgando de un árbol.
3.- En la zona central de la Laguna, en una de las plataformas centrales, sobre un poste de madera. 9
4.- Colgando de un puente del área más al oeste de la Laguna, pasada la ciudad.
5.- En esta misma zona, al oeste del todo, bajo la cascada, sobre una roca.
La recompensa son 4 simientes de pericia.

REGIÓN DE DISTRANDAM

1.- Sobre un rulo de heno al oeste, pegado a la pared según entramos en la región.
2.- En el primer molino, encima de la puerta, siguiendo el camino de tierra que lleva hasta ellos.
3.- Enfrente del embarcadero detrás de la posada del guerrero.
4.- Colgando de un árbol situado a la izquierda del molino al norte de la región. 10
5.- En la espalda de un espantapájaros al noreste del molino anterior.
El premio son 4 simientes de agilidad.

»

»



REGIÓN DE DUNDRASIL

1.- Colgando de un árbol en el extremo oeste del mapa, junto a un gólem de piedra y muy cerca del río.
2.- Dentro del edificio en ruinas al noreste del campamento sur, entrando por una pequeña pierta y colgando de un árbol.
3.- Al sureste de la iglesia, entre las rocas, junto al precipicio del fin de esta zona.
4.- En las ruinas Dundrasil, en el edificio derruido junto al pozo y al punto brillante. ⓫
5.- A la izquierda del camino norte que va a la Región de Dristandam, sobre las rocas.
El premio son 4 simientes de defensa.



COSTA VALOR

1.- Al noreste de Puerto Valor, llegando casi al trozo de playa que nos lleva hasta nuestro barco, colgado de un árbol que está sobre una roca.
2.- Al noroeste de Puerto Valor, cerca de un punto brillante y colgando de un árbol.
3.- En la playa noreste, la de la isla con la palmera, a la izquierda de la roca junto a la pared. ⓬
4.- En el camino llegando a Monte Zascalaya, sobre unas rocas y detrás de un árbol.
5.- Al norte del campamento, colgando de un árbol cercano a las rocas.
El premio son 4 simientes de conjunción.



LOS CHAMPS SAUVAGES

1.- En la playa al norte de nuestro barco, de camino a L'Académie de Notre Maître des Médailles, en mitad del agua.
2.- En la acampada norte, mirando al puente más alto, a su derecha, sobre unas rocas.
3.- Colgando de un árbol en lo alto de unas rocas en el extremo sur del mapa, casi al salir de la región.
4.- Al este de la entrada a la Academia, en una roca junto a la cascada.
5- Al sur del puente, en el primer grupo de ruinas al este, colgando de un árbol, entre una piedra y un tronco caído. Es de las dianas más difíciles de ver de todas. ⓭
El premio son 4 simientes terapéuticas.



REGIÓN DE FIORDHOLM

1.- En el extremo noroeste de la zona nevada tras la guarida de los vikingos, sobre unas rocas.
2.- En el extremo norte de la zona este de Fiordholm, junto al yacimiento de minerales, colgando de un árbol.
3.- Al este de Fiordholm, bajo la salida norte de la Estepa y junto a un punto brillante de mineral de platino, sobre las rocas. ⓮
4.- En el extremo suroeste de la gran área de Fiordholm, cerca del punto brillante de vegetación y colgando de un árbol.
5.- En el suroeste, en el pequeño camino de la derecha según llegamos de la salida sur hacia la estepa, colgando de un árbol.
El premio son 4 simientes de destreza, que nos dan puntos para el panel de personaje.



ESTEPA DE ÖLAF

1.- Al terminar el puente de piedra que hay al suroeste de la Estepa, según entramos en ella, sobre unas rocas.
2.- Cerca de la salida a las Tierras Altas de Arbolia, en la pared oeste, sobre una roca.
3.- Al sureste de la entrea norte de la Región de Fiordholm, desde lo alto de la colina mirando al oeste sobre unas rocas.
4.- Bordeando por la izquierda la biblioteca, por su lado noroeste, colgando de un árbol enfrente.
5.- Al sur de la biblioteca Real, dejándonos caer al nivel inferior, colgando de un árbol. 15
El premio son 4 bellibestias.



COSTA ESMERALDA

1.- Colgando de una esquina de la cabaña en la que despertamos tras dejar de ser un pez.
2.- Al noroeste del Portal de Partida, sobre unas rocas.
3.- Al norte de la cabaña del muelle, colgando de un árbol a la derecha del desfiladero.
4.- Al noroeste de la salida al Túmulo de los Reyes, colgando de un árbol enorme cerca de uno de los puntos brillantes de esa zona.
5.- Junto a la cascada al sureste de la salida norte a la Región de Heliodor. 16
El premio son 4 simientes de magia.



BOSQUEVIL

1.- Al sur de la salida a Colinas de Heliodor, cruzado el tronco sobre el río, a la derecha, sobre unas rocas.
2.- En el extremo noreste, junto a un punto brillante de vegetación y sobre las rocas al otro lado de la cascada.
3.- En el sur, al subir por la liana que va al camino que lleva a Heliodor, gira a la derecha y la verás colgando de un árbol.
4.- Justo antes del camino que va a la Región de Heliodor, mirando hacia el noreste, sobre unas rocas.
5.- Entrando a la zona desde Costa Valor, a la izquierda del puente destruido 17.
El premio, 4 simientes de vida.



ÍNSULAS

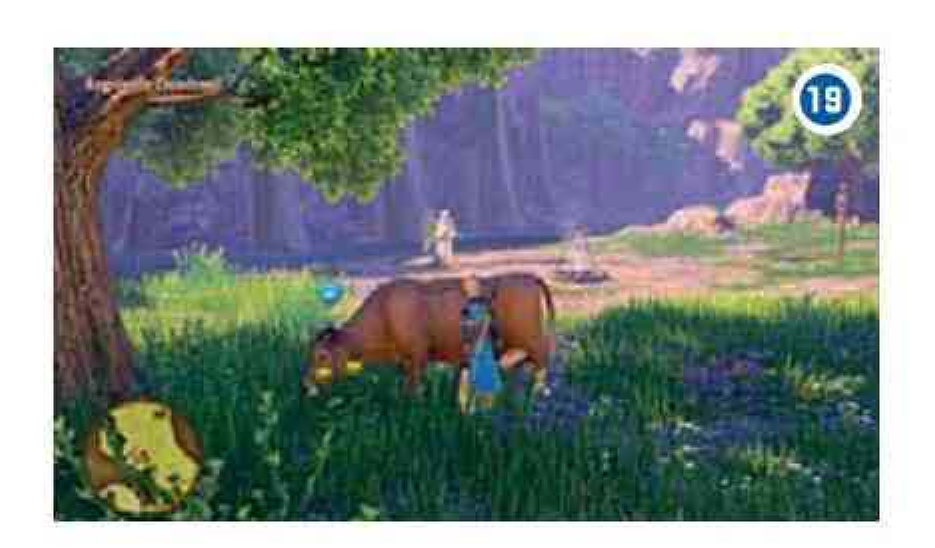
1.- En Ínsula Algárum, en el extremo sur, sobre unas rocas en lo alto.
2.- En Ínsula Austral, en la pequeña colina al suroeste, colgando de un árbol.
3.- En Ínsula Oriental, en la esquina noreste, sobre unas rocas junto a unos arbustos.
4.- En Ínsula Central, en el extremo este, tras el edificio de la puerta roja, sobre unas rocas.
5.- En Ínsula Boreal, bajo el puente que conecta las dos pequeñas islas. 18
El premio son 4 inspirapicotas.

El premio por acertar en todas las dianas es un triste sombrero alegre, que nos da Flécher cuando volvemos a hablar con él en Galópolis habiendo acertado a todas las dianas. Sí, es un premio paupérrimo, pero tenemos que ir a recibirlo porque si no hablamos con Flécher no nos darán el trofeo por mucho que hayamos disparado a todas las dianas de Erdrea.

»

» Trofeo: Mutereólogo

A lo largo de Erdrea nos encontramos con algunas vacas que, estáis leyendo bien, nos dan la predicción del tiempo.



1.- Bosquevil, en el área central, junto a la salida hacia Costa Valor.
2.- Bosquevil, en la zona sur, junto al vendedor ambulante
3.- Costa Esmeralda, al noroeste del Túmulo de Reyes.
4.- Laguna di Gondolia, al entrar en el área central con multitud de plataformas que da acceso a la Gondolia.
5.- Región de Dristandam, al entrar, pasado el muelle.
6.- Región de Dundrasil, junto al campamento sur (19).
7.- Champs Sauvages, en las ruinas frente a Phenom Enom.
8.- Fiordholm, nada más salir del castillo hacia el área que da acceso a la Estepa.
9.- Estepa de Ölaf, al noroeste del campamento, entre dos árboles. Y esto es todo, disfruta de las lluvias bovinas.

Trofeo: Experto en casinos

Para obtener el trofeo hay que conseguir 10 galardones participando en los distintos juegos. Sigue nuestros consejos para lograr eso y mucho más.





CONSEJOS PARA GANAR DINERO EN EL CASINO

Para empezar, la opción más adecuada es el póquer (20). Cada vez que conseguimos hacer una mano con premio, nos dejarán jugarnos el premio a un doble o nada de sacar la carta más alta. La dificultad va subiendo, pero te aconsejamos encarecidamente que te la juegues dos o tres veces con este sistema para conseguir maximizar los beneficios. Muchas veces, ya lo avisamos, perderás un buen bote por jugártela, pero merece la pena a la larga.

Si vas ganando más dinero no estaría de más ir pasando a las mesas con mayores apuestas, las de 10 fichas o las de 100, si te ves muy forrado. Una vez que te hayas hecho con un dinero puedes probar las maquinas tragaperras. Aquí la clave está en escoger bien la máquina en la que queremos jugar. Para ello hay que **hablar con una conejita** en el casino de Puerto Valor o de Octagonia, que nos dirán qué máquinas están calentitas y cuáles nos ofrecen más bonus.

Suena muy loco, sí, pero la mejor opción, una vez que tengamos un colchón suficiente de fichas (unas 30.000) es ir a una de las **tragaperras de limomisión con apuestas de 100 fichas y ponerla en modo automático** (21). Lo primero es que va muchísimo más rápido y, además, las máquinas son más azarosas de lo que pensamos y es mejor que fiarlo a nuestra habilidad.

Después de diez minutos de juego automático, triplicamos nuestras fichas.

En cuanto a los premios del casino de Octagonia mientras están los monstruos, os vamos a ahorrar muchos disgustos. Las fichas desaparecen al expulsar a los monstruos y los premios son una

estafa absoluta.

Las tragaperras normales con otra buena opción cuando ya tienes dinero de sobra.

La ruleta no tiene mucho secreto. Si quieres ganar fichas poco a poco apuesta a par o impar y negro o rojo, pero lo mejor es apostar por algún número concreto o el cofre-bote para llevarte un millón de fichas.

PREMIOS REALES DEL CASINO DE OCTAGONIA

Poción de amor	100 fichas
Elixir de sabio	1.000 fichas
Pajarita	3.000 fichas
La defensa de la ilusión	5.000 fichas (recetas) 1 sola vez
Glóbulos fundidos	20.000 fichas
Hoja de trampas	30.000 fichas 1 sola vez
Puñal de diablillo	60.000 fichas
Bañador escandaloso	70.000 fichas
Bola de fuego	80.000 fichas
Esmoquin brillante	200.000 fichas
Vestido deslumbrante	200.000 fichas
Sombrero alegre	300.000 fichas
Látigo de Gringham	750.000 fichas
Elixir élfico	10.000 fichas
Corona de limo	50.000 fichas
Espada y metal	70.000 fichas (recetas) 1 sola vez
Lingote de oro	100.000 fichas
Inspirapicota	125.000 fichas
Bikini caliente	150.000 fichas
Yelmo real	1.000.000 fichas

PREMIO CASINO DE PUERTO VALOR

La conejita y la chistera	500 fichas, una sola vez
Pañuelo de Mercurio	2.500 fichas
Escudo blanco	5.000 fichas
Hoja de Yggdrasil	5.000 fichas
Garras diabólicas	7.500 fichas
Báculo de justicia	7.500 fichas
Chaleco forrado	10.000 fichas, una sola vez
Chaleco de ánimo	10.000 fichas, una sola vezv
Vestido reluciente	25.000 fichas
Espada de platino	50.000 fichas
Lanza del rayo	75.000 fichas
Archiespada de platino	100.000 fichas
La mariposa asesina	1.000 fichas
Santo y soma	30.000
Espada limometálica	250.000
Yelmo metalíquido	500.000

PREMIOS CASINO DE OCTAGONIA REGENTADO POR MONSTRUOS

Poción de amor	10.000 fichas
Planta medicinal	25.000 fichas
Porra de ciprés	50.000 fichas
Boñiga de caballo	100.000 fichas
Calzones	500.000 fichas
Agua mágica	1.000.000 fichas

Trofeo: Buf, qué puf puf

Los elementos "erótico-festivos" siempre han sido un denominador común en la mayoría de entregas de la saga. En esta ocasión, debemos encontrar a chicas puf puf.

1.- En las saunas de Awasaki, saliendo a las terrazas.

2.- Galópolis, entre la tienda de armaduras y la de armas.

3.- En Gondolia, coge una góndola y desembarca en la »

» esquina noreste. Además de algún barril, hay otra chica puf puf esperándote.
4.- En la parte alta de Octagonia, en la esquina sureste.
4.- En planta de arriba de la posada de Phenom Enom, en la terracita a la derecha de las camas.
6.- En la posada de Fiordholm, en un recoveco a la derecha del mostrador. Nos cita para el día siguiente a la hora de comer en la campana del muelle, así que ya sabes, a esperar toca.
7.- En la zona VIP del casino de Octagonia tras echar a los monstruos, junto a las ruletas.
8.- En el nivel S9 de El Campo de Batalla, en el pasillo. Luego tenemos que seguirla hacia fuera y contemplar el puf puf más extraño. 22



Trofeo: Iluminación definitiva

Uno de los desafíos más complicados de todo el juego consiste en superar los combates de la Rueda del Tormento en Shangra-La. Descubre cómo superar las cinco pruebas.

LA RUEDA DEL TORMENTO

En el patio de la disciplina, el gran lama nos ofrece participar en estas pruebas. Además de acabar con montones de enemigos, debemos terminar la batalla con el menor número de acciones posible para ganar más premios.

LA PRIMERA PRUEBA

Primera batalla: Dragón Verde. (Héroe). Un par de dragoestocadas del héroe serán suficientes 23.
Segunda batalla: Sapito, Cuervo oscuro, Limo, Corninejo. Rob siempre lanzando Puertas del paraíso y Serena primero lanzando Canalizar furia y luego Megahelada.
Recompensas:
- **Victoria:** El hacha nueva del emperador (libro de recetas)
- **En 16 movimientos:** Báculo de ira divina
- **En 12 movimientos:** Urna de cenizas de santo
- **En 8 movimientos:** Túnica de sabio

LA SEGUNDA PRUEBA

Primera batalla: Bongo drongo, Marioneta mágica, Pinodreja, Demonio bailarín y bongo bango. Valdrá con dos puertas del paraíso de Rob.
Segunda batalla: Profesaurus, Abracadabrista, Punkitorrinco minihelada. Erik utilizando divisor y luego doble impacto.
Tercera batalla: Osa panda, Cenutria y Hombre tigre. Cuadratajos del héroe y Hendrik con cortes por lo sano 24.
Recompensas
- **Victoria:** Encantado de protegerte (libro de recetas)
- **En 20 movimientos:** Kimono de dragón
- **En 15 movimientos:** Conquista del rayo (libro de recetas)
- **En 10 movimientos:** Abrigo de pícaro

LA TERCERA PRUEBA

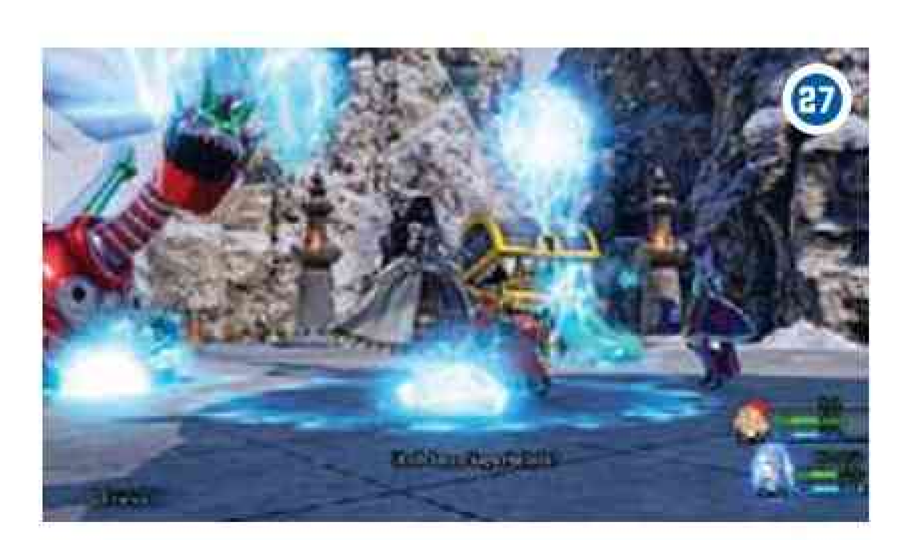
Primera batalla: Muñeca abisal, Vampirosa, Besibabosa. Tres puertas del paraíso de Rob y cuatro cortes por lo sano de Hendrik. 25











Segunda batalla: Máquina devastadora, Máquina de matar y Servohuevo saltarín. Tres cuadratajos del héroe.
Tercera batalla: Luciluz festivo, luminoso, forestal, de lava y normal. Dos megaheladas de Serena y dos superexplosión de Verónica.
Cuarta batalla: Cazador sin cabeza x2, Hadelio. Dos haz de atracción de Jade contra el Hadelio y dos doble impacto de Erik.
Recompensas
- **Victoria:** Reyes como soles (libro de recetas).
- **En 25 movimientos:** Bastón bombón.
- **En 20 movimientos:** Garras bestiales.
- **En 15 movimientos:** Báculo brillante.

LA CUARTA PRUEBA

Primera batalla: Jinete de limo, Limo, Frigolimo, Dracolimo, Bulbochorno, Medulimo curativo, Limo rey, Limo aceitoso. Hendrik con corte por lo sano a los limos que curan, Rob con superhelada y Servando con fiebre del oro.
Segunda batalla: Mano dura x3 y Langosta metálica. Erik con divisor + metalización y Serena usa exterminio para acabar con la langosta.
Tercera batalla: Bocarrón, Bocarrón dichoso, Bocarrón gruñón y Bocarrón lánguido. Héroe con magias de luminario y Verónica con superexplosión.
Cuarta batalla: Jade con multipatada. 26
Recompensas
- **Victoria:** Vara disciplinaria
- **En 30 movimientos:** Chaleco de dragón
- **En 25 movimientos:** Pon un dragón en tu vida (libro de recetas)
- **En 20 movimientos:** Destellos de Xenlon (libro de recetas)

LA PRUEBA FINAL

Lo complicado de las batallas de esta prueba final es que Pang siempre invoca refuerzos, así que hay que utilizar magias o golpes que dañen a todos los enemigos.
Primera batalla: Neblumio, Lanzasombra y Miasma. Servando (fiebre del oro y amor brujo si sólo queda el lanzasombra) y Verónica (Superexplosión). Si el conjuro de Verónica retumba en su segundo turno lo hacemos hasta en dos turnos. Si lo hace en el primero mal porque morirán los humos y Pang traerá más refuerzos.
Segunda batalla: Chopito abisal. Jade con tornado rosa y multipatada al chopito abisal y Erik con dividir y doble impacto para acabar con los refuerzos.
Tercera batalla: Cajón de Pandora. Luego invoca a Tecnoguiverno, Muneña mecánica y Robafortunas. Rob lanzando superhelada y Hendrik con cortes por lo sano o ataques poderosos similares contra el cajón de Pandora. 27
Cuarta batalla: Mantícora y Dragón infernal. Héroe haciendo magias de luminario y Serena con Megatornado y utilizando habilidades de lanza como hielo picado o golpes similares.
Recompensas
- **Victoria:** Meteoritos y oricalco (libro de recetas)
- **En 40 movimientos:** Armario divino (libro de recetas)
- **En 35 movimientos:** Bastón de Oberón
- **En 30 movimientos:** Filo radiante

»





monstruos, además, **suelen ser más duros y ofrecer mejoras recompensas**.

HABLADURÍAS

Aunque los personajes que desbloquean misiones secundarias o nos hacen avanzar en la historia aparecen señalados en el mapa, no desaproveches la oportunidad de hablar con todos aquellos con los que te cruces. Hay muchas cuestiones secundarias y pequeños secretos a los que sólo accedemos si hablamos con estos personajes.

JEFES FINALES INSPIRADOS

Si te atascas luchando con algún jefe final, una buena táctica sería batallar por los alrededores hasta que tengas a unos cuantos héroes inspirados. Recuerda que puedes poner en barbecho a los personajes inspirados cambiando la formación en mitad de los combates y así reservarlos para asestar un golpe poderoso cuando vuelvas a por él.

HÉROE MANIRROTO

Siempre que tengas dinero para comprar un nuevo arma o armadura en alguna de las tiendas, no lo dudes y cómprala. **Ahorrar el dinero para el futuro no tiene sentido** ya que todo está medido y siempre ganaremos más dinero para compras posteriores. Además, es muy probable que obtengas armas mejores a las pocas horas y ya no tenga sentido hacerte con aquella con la que soñabas pues ya no supone una mejora.

BARRILES Y VASIJAS

E**n la guía paso a paso te detallamos la localización** de los libros de recetas, cofres, minimedallas y otros objetos valiosos. Sin embargo, también hay una gran cantidad de **materiales desperdigados en barriles y vasijas** a lo largo de todo Erdrea que no podemos detallar por cuestiones de espacio, así que peina los escenarios si quieres obtenerlos todos. Del mismo modo, hay armarios con materiales o ropas repetidas que tampoco vamos a detallar.

COMBATIR PARA VIVIR

***Dragon Quest XI* está medido al detalle,** así que si te dedicas a combatir con todos los enemigos de cada zona una única vez, completas las misiones secundarias y sigues la historia, difícilmente encontrarás algún combate que suponga un verdadero desafío. Así, no hará falta que te dediques a "farmear" de forma repetitiva para superar un jefe.

PUNTOS BRILLANTES

En el mapa aparecen señalados los puntos brillantes, que son los lugares en los que podemos recoger materiales y que se regeneran con el tiempo. Así, no vamos a hablar de ellos en esta guía porque para encontrarlos basta con echarle un vistazo al mapa. Eso sí, cada vez que llegues a una zona, incluso al revisitarla, y veas que los puntos brillantes vuelven a estar operativos, **cógelos** 3.

»

» MATERIALES EXÓTICOS

Aunque algunos materiales, bien avanzada la aventura, como los citrinos divinos, esmeraldas esmeradas, etc… parecen difíciles de conseguir, nada más lejos. Aún nos queda una buena ristra de exóticas materias indispensables para forjar las mejores armas y armaduras del juego. Aquí os mostramos dónde encontrarlas. Robar es la clave.

Minipepita de oro: de una babosidad áurea, un calzasdoradas, un títere dorado, un líder orco, un maquiguiverno (Ciudadela del Rencor, Fortaleza del Acaparador) o un calzasdoradas despiadado.
Lingote de oro: robando al Goliat dorado de la Fortaleza del Acaparador en la Prueba de la Sabia. Por 100.000 fichas en el casino de Octagonia.
Gemolución: de la muñeca satánica, el hulabillo, el gran neptunio, el vikingo sin cabeza, umbral.
Ultragemolución: del calamar emperador, el fénix, el cristalosaurio (campo de batalla tras la puerta de rejas), mucifer alfa (Ciudadela del Rencor) o el gigante rojo (Ciudadela del Rencor).
Telujo: de la sombrilla siniestra, el dientes de sable oscuro y la sombrilla maligna.
Hierbalosa: miasma en las Tierras Altas de Arbolia. El vendedor del campamento de la Estepa Ölaf 1.
Fragmento de Lucida: afanándosela a una quimera cósmica, un arzobispo o una quimera cósmica despiadada.
Espectralita: birlándosela al dragón noble, la frenetícora, la langosta nostra, el tipo SQ2 (fortaleza del rencor),...
Gracólito: de la máquina de matar roja (Ciudadela del Rencor) y saqueando puntos brillantes en el campo de batalla, isla prueba y el valle de la muerte.
Corona de limo: al robar al limo rey, limo rey curativo y limo rey curativo despiadado. Por 50.000 fichas en el casino de Octagonia.
Lágrima negra: cambiando un alma de serpiente a Krystalinda en Fiordholm. 2
Caleidotela: cambiando un alma de serpiente a Krystalinda en Fiordholm.
Granatita: En la Copa Negra de las carreras de caballos de Galópolis o cambiando un alma de serpiente a Krystalinda en Fiordholm.
Alma de serpiente: Reptonarca (Campo de Batalla, Ruinas de Dundrasil), Pruslas (Región de Galópolis), Cleptorreptil (Biblioteca Real)
Rama nubosa: del curujo maligno y la vampibella maligna. (Bosque primigenio)
Garrapalo: del arzobicho, el abejorro guardián y el bimbongo.
Cronocristal: robando al Golem glacial, al hulabillo o la máquina de matar roja.
Limóleo: Lo obtenemos robando al limo aceitoso, limo rey curativo, limo aceitoso maligno y limo rey curativo despiadado (Ciudadela del Rencor).
Lucerna: de las luciluces luminosas malignas de la Estepa de Ölaf.
Glóbulos fundidos: de casi todos los enemigos metálicos. 20.000 fichas en el casino de Octagonia. Caballero Abominable en el Campo de Batalla.
Oricalco: Del campo de batalla tras la puerta gris y del Valle de la Muerte, al suroeste del punto por el que debemos teletransportarnos para salir de la zona.


1


2

GANAR EXPERIENCIA RÁPIDAMENTE

Los limos metálicos han sido, desde los albores de la saga, la mayor fuente de experiencia. Esos sonrientes seres siempre nos han proporcionado más puntos de experiencia que cualquier dragón gigantesco. En esta entrega, claro, sucede igual. Y, como siempre, son tremendamente escurridizos ya que aparecen de pascuas a ramos y, cuando lo hacen, suelen huir a las primeras de cambio.

Hay zonas en los que encontrarnos un Rey limo metálico, el monstruo que nos da más experiencia, puede ser más común, como La Fortaleza del Terror o La Ciudadela del Rencor, pero hay un método mucho mejor que la paciencia.

La estrategia consiste en utilizar dos poderes de inspiración para obtener casi ¡un millón de puntos de experiencia! Lo primero es conseguir que nuestro Héroe, Erik, Servando y Jade entren en modo inspiración. Una vez logrado (colocándolos en la reserva a medida que se inspiran en las batallas previas) toca comenzar una batalla cualquiera y utilizar el **poder de inspiración Aleluya** de Jade, Erik y el Héroe. Así, ganaremos mucha más experiencia, objetos y dinero en este combate.

Luego, tendremos que volver a lograr que Jade se inspire. Nuestro héroe tiene la habilidad fuente de inspiración para hacerlo en cualquier momento, así que no hay problema. Cuando lo hayas logrado, saca a Servando a la palestra y utiliza el **poder de inspiración Electroluz** ❶ que convertirá a los enemigos en limos metálicos. Recuerda que Jade, el Héroe y Servando han de estar inspirados.

No siempre los convierte, aunque funciona la mayoría de las veces9. Los limos metálicos que nos saldrán dependerán de nuestro nivel actual, desde limos metálicos antes de nivel 50, burbujilimos metálicos hasta el 75 y el glorioso rey limo metálico a partir del 75. Estas cifras tienen un componente azaroso, así que podrías encontrarte con gratas sorpresas antes de lo previsto. En cualquier caso, la mejor opción serán dos burbujilimos y un rey limo metálicos ❷. Si consigues acabar con todos ellos, usando la habilidad criticón y metalización de Erik, previo divisor, junto a otras del resto de héroes que tengan una posibilidad de hacer un crítico, recibirás más de 700.000 puntos de experiencia.

Si no quieres complicarte tanto, también puede ahorrarte el paso de la utilización del Aleluya e ir directamente al grano usando sólo Electroluz, aunque así conseguirás la mitad de experiencia.





» PASO A PASO

Dragon Quest XI es, como mandan los cánones de la saga, **una aventura muy lineal**. En todo momento tenemos señalado en el mapa nuestro siguiente objetivo. Al abrir el menú, además, también podemos leer un texto que nos indica qué debemos hacer y, por si fuera poco, también podemos charlar con los miembros de nuestro grupo para que nos indiquen el siguiente paso a seguir y así avanzar en la trama.

Por eso, hemos decidido centrar esta guía en cuestiones mucho más útiles para los jugadores. **El último tercio de la aventura, sin embargo, sí que nos ofrece más libertad de acción y muchos desafíos secundarios** que sí que suponen un reto. Y eso es precisamente lo que os vamos a contar a continuación, incluyendo secretos y trofeos, claro.

1 REGRESO AL PASADO

OCTAGONIA

Ha llegado el momento de visitar las **Ruinas Misteriosas** cerca de Octagonia. Una vez allí, contempla las escenas y ve tras el mural para obtener la **Rueda del Tiempo**.

TIERRA PERDIDA

Entra en la **Torre del Tiempo Perdido**. Tras el primer engranaje ❶, ve por el camino derecho hasta llegar a un cofre con una gemolución. Vuelve al principio y toma el camino izquierdo. En la nueva zona ve hasta la derecha para abrir un cofre con el libro de recetas "Guía de armamento básico". Ve por el engranaje de la izquierda para llegar al **Altar de las Eras** y atrévete a viajar en el tiempo.

ARBOLIA Y EL BOSQUE PRIMIGENIO

Una vez que llegues a Arbolia tus personajes tendrán el nivel que tenían antes de volver atrás en el tiempo. Todo estará tal y como estaba en aquel momento, incluidos los cofres, así que vuelve a recogerlos.

Sube al **Árbol del Mundo** y lucha con **Jaspe**. **Usa la Espada de las Sombras como un objeto** durante el combate para quitarle la barrera mágica. Hecho esto, la batalla será fácil. Ve al castillo de Heliodor para hablar con el rey.

CASTILLO DE HELIODOR

Ve a los **aposentos de Hendrik** y abre el cofre con un brazalete poderoso. Duerme. Tras la escena ve a la sala del trono para enfrentarte a **Mórdegon**. Lo más peligroso es su neblina, que hace que se inviertan los conjuros, por lo que al sanarnos nos quitaremos vida. Tras la noche y las escenas ve hasta Costa Esmeralda y luego al Refugio Celestial. Tras la escena, abre el cofre con la llave suprema. Entra en el **Templo del Alba**. Al salir, habla con los vigías para descubrir la localización de los **tres brotes de Ygdrassil** que debemos tocar. Uno está en la entrada de Shangra-la, otro en el muelle de ballenas de Gondolia y otro en el muelle de ballenas de Dristandam.

Vuelve al Refugio Celestial para hablar con el Venerable, a Tierra Perdida para charlar con Serénica y después a las ruinas de Dristandam para entrar en el **Laberinto de Dristán**.

SENDERO HACIA LA ISLA PRUEBA

Es una nueva versión de la Estepa de Ölaf. Detrás de la cabaña hay un cofre con una **armadura sacra**. Coge el teletransportador sureste, usa el Mascaracara para destruir los bloques de hielo y llegar a la zona de la Biblioteca Real. Sube por la rampa. Sobre el puente hay un cofre con un alma de serpiente y otro en la esquina noreste con un **limpiapsiques**. Entra en Isla Prueba.







2 PRUEBA DEL DISCÍPULO

El suelo se hunde, así que si caes al nivel inferior usa un **Cabalgaesqueleto** para subir. En la habitación noreste hay un cofre con **dos minimedallas**. En la esquina suroeste hay un **cofre con una gemolución** 2 y en la sala este del nivel inferior otro con el **libro de recetas "Anillos de gloria"**. Sube y ve al punto verde para salir.

VALLE DE LA MUERTE

Ve a la izquierda hasta el Nido del fénix para abrir un cofre con **Esencia de Lumen** 3. Ve por el pasillo del sur y hazte con la montura de jinemonio. En la zona central, en un risco del río hay un cofre con **tres minimedallas**. En el punto más suroeste hay otro con tres bolas de fuego. En el extremo este, sobre un risco, hay un cofre con absorbemaldad. Al sur del todo, hay un cofre con el **libro de recetas "Guía de armamento superior"**. En la cueva, en el camino que lleva al oeste en la zona central hay un **cofre con un Yelmo de Dristán**. Ve al punto verde del mapa para salir de esta zona. Llegarás a la **cámara de Morcant**.

3 PRUEBA DE LA SABIA

BOSQUE VORAZ

Sigue hasta el camino cortado para abrir un cofre con la **Corona de Serénica**. Regresa a los teletransportes y entra por el situado al norte. En la cueva hay un cofre con una ultragemolución. Sube la liana noroeste y abre el cofre con el libro de recetas. Regresa y usa el teletransporte sur. Coge las **tres minimedallas** de la cascada y ve al oeste hasta el cofre con otro libro de recetas. Sigue al oeste, cruza el puente y sal.

FORTALEZA DEL ACAPARADOR

En el extremo norte del nivel 2 hay un cofre con un **escudo de Dristán**. En el pasillo más al sur del nivel 1 hay un cofre con el **libro de recetas "Elegancia eterna"**. En la esquina suroeste del nivel 2 hay un cofre con un lingote de oro. Para llegar al teletransportador hay que subir por las escaleras del sureste del nivel 1. Llegarás a la **Cámara de Serénica.**

4 PRUEBA DEL LUMINARIO

CIUDADELA DEL RENCOR

En la sala circular del nivel 2, hay un cofre con **5 minimedallas** y en la sala al sur otro con 3 espectralitas. Debajo de las escaleras que van al nivel 1 hay un cofre con el libro de recetas **"Las gloriosas reliquias del gallardo Dristán"**. Sal por el teletransporte del suroeste del nivel 1. Utiliza el servohuevo para subir al nivel 3. En el balcón al oeste hay un cofre con una **corona de Erdwin**. En la habitación central hay una Caja de Pandora que, al morir, deja un cofre con un inspiravial. Sal al exterior por el este y luego por el teletransporte. Date la vuelta, baja por el precipicio. Abajo del todo, al suroeste, hay un cofre con una **espada de Dristán**. Vuelve a la sala circular con un jinemonio y abre el cofre del nivel 4 con 4 inspirapicotas y el del nivel 3 con una ultragemolución. »







» Vuelve al nivel 4 y sigue hacia el norte. Abre los cofres del este y el oeste para conseguir **dos libros de recetas** y ve por el teletransporte oeste. Pulsa el interruptor y sal al exterior para coger 3 coronas de limo. Baja al nivel 1 y ve por la puerta este. En la habitación sur hay un **cofre con una espada infernal.** Pisa el interruptor de la sala este. Ve por la puerta oeste de la sala circular, que acabamos de desbloquear. Sal al exterior, coge el cofre con una piedra de sabio al noreste y usa el teletransporte. Ve hasta la habitación del noreste y abre el cofre con un rocío de Yggdrasil.

Sube al nivel 4 y ve por el norte para ir por las plataformas que se han colocado en el aire. Al oeste está el interruptor que nos falta por activar y en el este el interruptor que abre la puerta norte de la sala circular del nivel 1. Baja a esa habitación para abrir tres cofres. El de la izquierda tiene la **armadura de Dristán**, el del centro la **túnica de Erdwin** y el de la derecha un **atuendo de Serénica.** Vuelve al nivel 4 y sal por el teletransportador norte.

5 COMBATES DE LAS PRUEBAS

Al terminar cada prueba nos debemos enfrentar a un jefe final. Todas comparten jefes, por lo que no importa el orden de las pruebas.

ODIO CIEGO

Hay que derrotarlo en **25 acciones** o menos. Usa la combinación divisor + criticón de Erik, cuadratajos del héroe, puertas del paraíso de Rob y hielo picado de Jade.

IRA INSONDABLE

En 30 acciones o menos. Realiza dos ataques seguidos, de agua y fuego, así que protégete frente a estos elementos. Sigue el mismo proceso del anterior jefe y será pan comido si llevas nivel 60 de media.

DECADENCIA Y AVARICIA

En 40 acciones. Avaricia puede convertirnos en oro 4 y quitar nuestras mejoras, así que acaba con ella primero. **Decadencia** utiliza ataques de fuego y puede seducirnos, así que ojo. Utiliza nuestra famosa táctica infalible con Erik. Protégete contra el fuego y los estados de seducción.

TERROR ABYECTO Y DESESPERACIÓN OSCURA

En 50 acciones o menos. Estos dos rivales suponen un reto más por lo que aguantan que por los ataques que realizan. Usa, siempre que puedas, mujer fatal de Jade, conjuros de doble potencia y el tándem divisor + criticón de Erik.

ORGULLO OBCECADO

En 50 acciones o menos. Nos lanza ataques de oscuridad 5, físicos, elimina nuestras ventajas y puede invocar a varios refuerzos. El peor es la caja de pandora, que puede lanzar multimuerte. Protégete con anillos de cráneo para la oscuridad y tambiémn contra muerte y céntrate en atacar al jefe y no a sus refuerzos. Un nivel medio que ronde el 75 será una gran ayuda.

6 PREMIOS DE LAS PRUEBAS

Al acabar con cada jefe, **escogemos un premio entre** 6:
-¡Un arma superpoderosa! - receta para crear la **Espada Suprema de la Luz**.
-¡Participar en una carrera de alto nivel! - Desbloquea la **Copa Negra en Galópolis**.
-¡Un ejemplar de **Muslo y Pechuga**! - Un accesorio para distraer a los enemigos.
-¡Casarme con Gema! - Antes hay que reconstruir Peñalabria.
-¡Que Serena cambie de peinado! - El **anillo estilista**, que cambia el peinado de Serena.
No quiero nada. Pues eso, así que no la escojas ni en broma.

Como **recompensa final** al acabar con los cinco jefes Dristán nos dará el **libro de recetas "Guía de armamento excepcional"** con las mejores armas del juego.

7 RECONSTRUYENDO PEÑALABRIA

Al hablar con Gema en Peñalabria nos pide que reclutemos a gente de otros lugares para reconstruir la aldea.

DEREK

Su esposa nos dice que está en las **rocas de Peñalabria**. **Ve hasta la cima** 7 y acaba con un **Águila del Hades maligna** usando un himno de fuego de Serena.

NOÉ

El sabio de Awasaki es Noé, que en el bar nos dicen que ha partido a Gondolia. Al llegar a **Gondlia** vemos que **está ocupada por monstruos**, acaba con todos y el dux Rotondo nos dará una **espada tormentosa**. Ve a la entrada a hablar con Noé.

LUCHADORES MMA

Los luchadores de Octagonia están en las **Cavernas bajo el Orfanato**. Llega hasta el final de la cueva, abre el cofre con 4 elixires de sabio y cruza la puerta. Debemos enfrentarnos a los **monstruos MMA**. Aunque son 5 luchadores, son bastante fáciles a estas alturas.

Ahora nos tocará luchar contra **Aractogón maligno**. Sus aguijones hacen mucho daño y puede inutilizarnos con sus telarañas, así que ojo. Usa hechizos de regeneración y mejoras defensivas. Usa nuestra táctica con Erik y Jade. Al acabar Vince nos dará unas **Garras de cristal**. Habla con los dos luchadores a la salida del orfanato y partirán hacia Peñalabria.

MASCOTA

Habla con Soporigg en el **castillo de Fiordholm**. Ve a la **Biblioteca Real** y lee el libro de la pared este del nivel 1. Ve al final del **Bosque de Seidr** y lucha contra Jörmun maligno. **Usa superdescargas** para acabar con él y que se nos una.

Reconstuida Peñalabria, **habla con Gema**, que nos dará el Talismán Eterno. En un armario de tu casa tienes el blusón de Peñalabria. En la **tienda de Derek** puedes comprar la casaca de rey pirata para Erik. **Habla con Noé** frente a la iglesia 8, te dará los apuntes de Noé, un objeto que nos indica si hay tesoros cerca. Ahora ya podemos **casarnos con Gema** 9 pidiendo el deseo a Dristán. »







» 8 DESAFÍOS SECUNDARIOS

RESALVANDO A IRWIN

Ve a las mazmorras del Castillo de Dundrasil tras dormir una noche en la posada del guerrero. Debemos **acabar con el Peñáfago** una vez más, ahora en versión maligna. Su ataque a todo el grupo sólo quita una media de 120 puntos, pero cuando se inspira sí resulta peligroso con sus ataques desesperados. **Al morir** (10), nos deja una prenda de princesa y el Yelmo y la armadura de Irwin.

RESCATANDO A KAI

Al llegar a **Solalulu** nos dicen que Kai está secuestrado por unos monstritones. Está en la Cala del Olvido. Hay que enfrentarse a 4 monstritones maníacos y un **monstritón real maligno**. La batalla es fácil, pero ojo cuando el jefe se inspira, resucita a sus colegas y lanza conjuros críticos. Vuelve a Solalulu, habla con el anciano cerca de la entrada y te dará el **gorro de rey pirata para Erik**.

LA MALDICIÓN BAILONGA

Ve a **Phenom Enom** y descubrirás que todos sus habitantes bailan, y no por gusto. Cruza a El Otro Lado del mural en las ruinas. Acaba con el cofre mimético al este de los claustros malditos para coger un colgante élfico. Ve al final del mapa para enfrentarte al Vetusta gloria maligna. El peligro no son sus ataques, sino que pueden seducirnos. La batalla será muy larga si no atacas a la vetusta con todo. Cualquier protección frente a seducciones será muy bienvenida. Habla con el niño frente a la iglesia para recibir **10 minimedallas** y con Gui-Thai a la entrada del pueblo para salir con el **desfile de Servando**.

PROBLEMAS EN NÁUTICA

Habla con la Reina. Hay que ir a una isla al noreste de Ínsula Oriental en la que no podemos desembarcar (11). Allí, empezará a sonar el arpa y dará comienzo la batalla. **Batisferoz** es, de hecho, bastante feroz. En mitad de la batalla se inspirará y podrá acabar con tu grupo. Utiliza el **autosacrificio de Hendrik** si te ves acorralado. Al volver a Náutica la reina nos regalará la **caracola de la reina**.

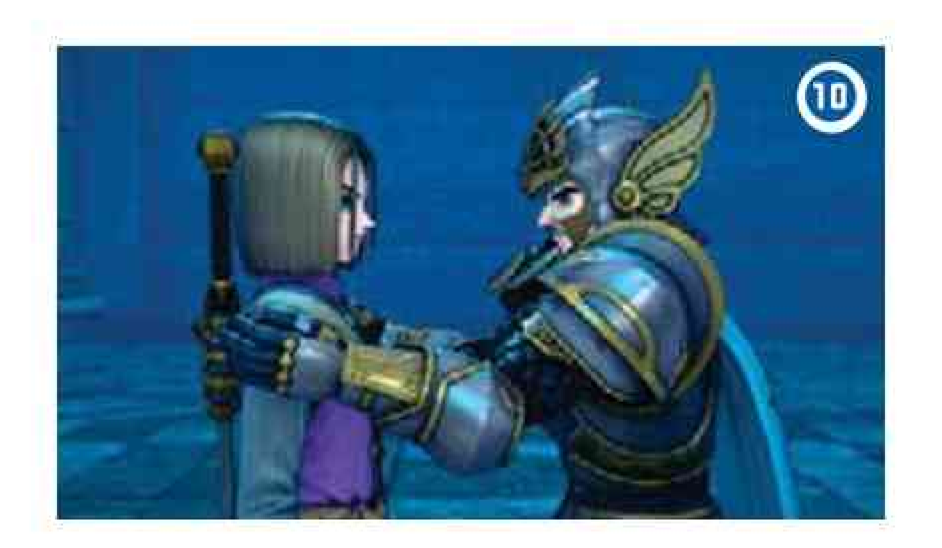
DRAGONES SIN MAZMORRAS EN FIORDHOLM

Habla con la **reina Frisabela**. Encontrarás al dragón en el camino que va a Arbolia. Entre los ataques paralizadores, los que asustan, sus golpes físicos y los de fuego resulta conveniente contar con dos miembros del grupo con Omnicuración. El ya clásico tándem divisor + criticón de Erik hará el resto. Vuelve a hablar con la Reina para obtener la **Daga de alta cuna**. Ve al refugio de Mía para recibir el **collar de rey pirata**.

FORJAR LA ESPADA SUPREMA DE LA LUZ

Dale un oricalco al tipo de **la tienda de Awasaki** (12) para que venda la **espada de Reyes**. Para forjar otra espada de la luz necesitamos la **Luz Guía**, que obtenemos en el Refugio Celestial, un **oricalco**, el **Martillo de Forja**, que obtenemos en la Copa Platino de Galópolis y la **Llave de la Fragua**.

Para obtenerla hay que ir al final de la **caldera del Monte Sushi** y darle a Miko la Esencia de Lumen. Habla con Ryu.













PRUEBA DE CABALLEROS

Ve a Puerto Valor y habla con **Don Rodrigo**. Hay que ir al **Túmulo de los Reyes** y acabar con dos gigantes dorados usando el Ataque ejecutor. Para realizar el golpe, Hendrik debe haber aprendido hacha asesina y Servando estocada metálica.

Garrotazo y Tentetieso son duros y, para conseguir superar la prueba, debemos acabar con ellos usando el **Ataque ejecutor como último golpe** (13), así que paciencia. Usa multifortalecimiento. Al terminar la batalla Servando puede aprender destrezas de caballerosidad y Hendrik de Fraternidad.

EL CETRO DEL TIEMPO

Habla con Benedictus en la **catedral de Arbolia** y te dará el Cetro oxidado. Para reforjarlo necesitamos la receta, que está en un **cofre del nivel 4 de la Ciudadela del Rencor** (Prueba del Luminario). Está en el pasillo oeste pasada la sala circular que conecta todos los niveles.

TIARA DE JADE

Habla con el Rey Cornalino en su **trono de Heliodor**. Al irnos saltará una escena y nos regalará una poderosa tiara.

HERMANOS REGATEO

En **Gondolia** hay dos hermanos. Cada uno tiene un puesto de venta. Uno está junto a la tienda de armas y el otro subiendo por las escaleras desde el puesto de su hermano.

La mecánica es siempre la misma: hablamos con uno, le decimos que **no le compramos nada** (15), hablamos con el otro, le decimos que tampoco e irán rebajando su precio. El hermano con la mejor oferta siempre es el de arriba. Nos venden: El **disfraz de gato** para Verónica al llegar a Gondolia, la **coraza de Hendrik** tras la caída del Árbol del Mundo y el **Bustier divino** de Jade tras viajar en el tiempo.

9 DERROTANDO AL VERDADERO JEFE FINAL

KHALASMOS

Antes de la batalla deberíamos protegernos con anillos de cráneo para los ataques oscuros y con cualquier equipamiento que reduzca las opciones de sufrir parálisis. Al comenzar el combate, usa la superespada de la Luz como un objeto para **disipar el velo de oscuridad de Khalasmos** (14). Nuestro enemigo puede paralizarnos, asestar golpes físicos brutales, lanzar hechizos de hielo, de fuego, dormirnos o incluso parar el tiempo dejando a varios miembros del grupo sin poder actuar. Dependiendo del nivel que tengamos, es muy posible que los miembros más débiles de nuestro grupo mueran.

De vez en cuando, además, **invocará a unos tenebrinos**. Si no acabamos con ellos en un par de turnos, subirán a los cielos para potenciar un golpe de oscuridad de Khalasmos.

Luego, **invocará un llama final**, un poderoso ataque de fuego que crece en cada turno. Si conseguimos acabar con uno de sus dos brazos antes de que nos lance la bola, le caerá encima.

Una vez derrotado, aparecerás en Peñalabria. Habla con tus seres queridos y sal luego del pueblo con Verónica y Serena para ver el verdadero final. »


PS4
ASTRO
BOT
RESCUE MISSION™
PS4
PLAYSTATION®VR
ASTRO
BOT
RESCUE MISSION™
JAPANStudio